ΤΕΥΧΟΣ 85 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1992 ISSN 1105-5480 600 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

- **Η NINTENDO ΣΤΟ MINION:** ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΔΥΝΑΤΟΥΣ GAMERS
- **ADVENTURE:** SPELLCASTING 101
- **SPECIAL REVIEW** HEIMDALL



CD ROM GAMES

Εικόνες μιας Νέας Εποχής!

PC 5086
PC 5286

AMSTRAD
QUALITY • PRICE • SERVICE



ΤΟ ΠΡΩΤΟ PC ΠΟΥ ΕΣΠΑΣΕ ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ ΤΟΥ ΗΧΟΥ!

Ο ΙΣΧΥΡΟΣ BUSINESS PC

Για επαγγελματικές εφαρμογές από Lotus μέχρι Desk Top Publishing

- Επεξεργαστής 80286 στα 16 MHz
- 1 Mb RAM (επεκτεινόμενη ως 4MB)
- Σκληρός δίσκος 40Mb (28 msec)
- Drive 31/2΄΄ (1.44 Mb)
- Mouse τύπου PS/2
- 2 expansion slots
- VGA κάρτα γραφικών

SOFTWARE:

Counter point Graphical User Interface

– Το πιο φιλικό πακέτο γραφικών με driver για mouse.

Η ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ GAMES MACHINE

Για μοναδική απόδοση εικόνας και Stereo ήχου στα Computer Games

- Ad Lib™ συμβατή κάρτα ήχου με 2 αναλογικές θύρες
- 2 ηχεία stereo εργονομικής σχεδίασης
- Αναλογικό joystick

GAMES:

– Links (US Gold/Access)

– F-15 Strike Eagle II (Micro Prose)

– Prince of Persia (Do mark/Broderbund)

ΟΘΟΝΗ: 14΄΄ VGA με γραφικά υψηλής ανάλυσης, ασπρόμαυρη ή έγχρωμη (800×600 pixels)

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΙ ΣΕ PC-5086: 8086/8MHz/640K RAM. ΕΠΙΛΟΓΗ FLOPPY Ή ΣΚΛΗΡΟΣ 40 MB

AMSTRADHELLAS ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 52.30.742-3-4 • FAX: 5228054 • **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΤΗΛ.: (031) 251184-5-6-7 • **ΠΑΤΡΑ:** DYNACOMP: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167 - ΤΗΛ.: (061) 271993 • **ΑΘΗΝΑ:** MICROPOLIS: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 - ΤΗΛ.: 36.41.911, 36.41.188 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34 - ΤΗΛ.: 42.97.176 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10 - ΤΗΛ.: 80.85.858

ΝΕΟΣ TURBO·X AT (80286)

ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ

• ΜΕ ΝΕΟ ΠΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ • 16 MHZ (21 LANDMARK) • ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ

ΚΑΙ ΤΙΜΗ **135.000*** ΔΡΧ.



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 80286 - 16 MHZ (21 LANDMARK)
- RAM 1 MB ON BOARD (ΜΕ MAX 4MB)
- ΚΑΡΤΑ V.G.A.
- ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ
- FLOPPY DISK DRIVE 1.2 MB
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 200W
- ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ 4 ΜΟΝΑΔΕΣ ΔΙΣΚΩΝ
- 5 ΕΛΕΥΘΕΡΑ SLOTS

* Η ΤΙΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΟΘΟΝΗ V.G.A. ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΦΠΑ 8%

ΚΑΙ ΕΝΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΠΛΑΙΣΙΟ
ΕΚΤΟΣ ΔΑΚΤΥΛΙΟΥ
ΣΤΟ ΦΑΡΟ ΨΥΧΙΚΟΥ
ΟΜΗΡΟΥ 5

πλαισιο
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

85

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1992

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Απόλλωνας Κουτλίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Μιχάλης Ατάλιαλης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη, Έφη Δοξοπούλου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αλέκος Τσανανάς
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Ρωσσέτος Παλατιανός
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Ελένη Κακαβά,
DESKTOP PUBLISHING: Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσόρλαλη, Αντώνης Λεκόπουλος
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Άννα Σταυροπούλου, Μαριάννα Πλεξίδα
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Αμαλία Γιαννοπούλου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 5.950 δρχ. - Φοιτητές: 5.600 - Ν.Π.Δ.Δ.: 8.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 9.200 δρχ. Αμερική: 11.450 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

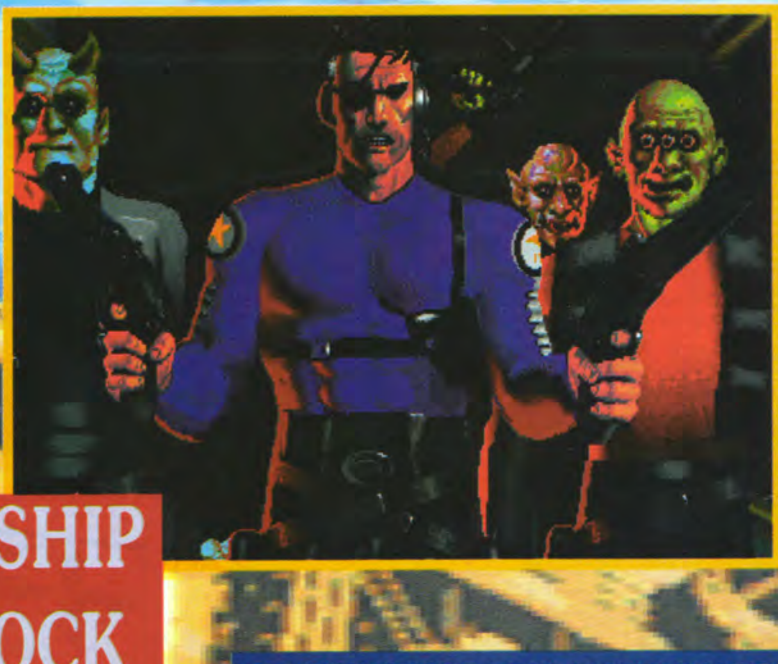
PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Anthony Lekopoulos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris



SPELLCASTING 101

Αν είστε κορίτσι, ψάξτε για έναν Sorcerer - γρήγορα. Αν πάλι είστε Sorcerer, ακόμα καλύτερα - θα σας βρουν μόνα τους.

66



SPACESHIP WARLOCK

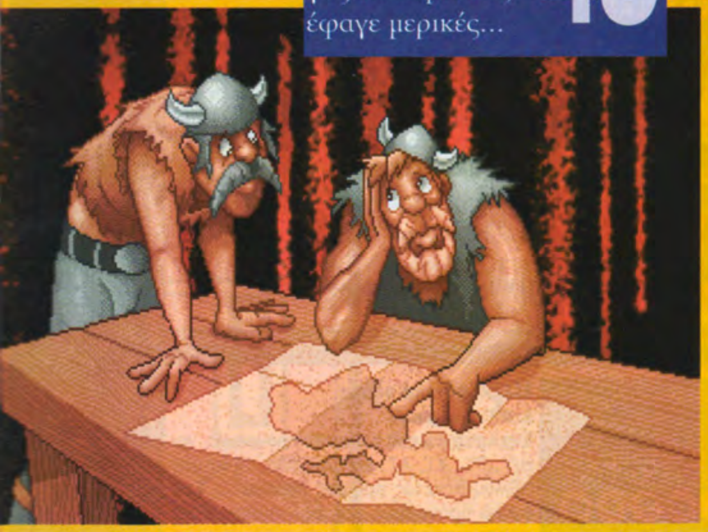
Ο Απόλλων Κουτλίδης στριφογύρισε μαγεμένος πάνω σ' ένα δισκάκι και μπλέχτηκε με ακτίνες laser. Ένα φοβερό παιχνίδι απ' το αύριο.

30

HEIMDALL

Οι Βίκινγκς έχουν πολύ ενδιαφέρουσα μυθολογία. Μόνο που καμιά φορά χτυπάει τόσο δυνατά, όσο και τα τσεκούρια τους. Ο Γιώργος Κυπαρίσσης έφαγε μερικές...

46



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ NINTENDO

Μπορούμε να πούμε ότι είναι το πρώτο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα gamers. Αν νομίζετε ότι είναι καιρός να βγάλετε και κανένα φράγκο απ' το joystick σας γυρίστε γρήγορα στη σελίδα 28

και για να ανακαλύψετε τη μουσική σας φλέβα. Ο Θοδωρής Δεβελέγκας τα κατάφερε αρκετά καλά.

Ένας οδηγός – θησαυρός για όσους έχουν κολλήσει στο μυστηριώδες αυτό παιχνίδι. Μερικοί ίσως μάλιστα το ξαναβγάλουν απ' το συρτάρι τους για να ξαναλογαριαστούν μαζί του.

Πιάστε στυλό και τα τελευταία τεύχη του Pixel και γράψτε μας τη γνώμη σας. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν πάρα πολύ.

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAMES REVIEWS

PLAY THE GAME

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

BOOKSTORE

Οι επαγγελματικοί μέθοδοι που σας οδηγούν στην επιτυχία

... γιατί το επιτυχημένο αποτέλεσμα δεν είναι μόνο θέμα τύχης



Astrochart

Θεόδωρου Νάτσινα

Ένα προηγμένο πρόγραμμα για IBM και συμβατούς, (δισκέτα 5 1/4 και 3 1/2) που απευθύνεται στο σύγχρονο αστρολόγο, αλλά και στους χρήστες που ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με την αστρολογία. Περιλαμβάνει: • Αστεροειδείς • Κλήρο της τύχης • Βόρειο δεσμό σελήνης • Μαύρη σελήνη • Vertex • Συντελεστή επιδράσεων. Οι λειτουργικές διαδικασίες του προγράμματος απλοποιούν και επιταχύνουν τους υπολογισμούς σας, δίνοντας παράλληλα τη δυνατότητα δημιουργίας αρχείου δεδομένων.

ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ. Κωδικός: DI 0001



Ηλεκτρονικό Δεκατριάρι

Δ. Τζωρτζάκη - Λ. Παπαδόπουλου

18 διαφορετικά είδη όρων, μεγάλη ταχύτητα υπολογισμών, εκτύπωση σε δελτία του ΟΠΑΠ, στατιστικά στοιχεία και άλλες πολλές δυνατότητες. Το πιο διάσημο ελληνικό Disk Book για τους χρήστες IBM personal computers & compatibles. Το μυστικό της επιτυχίας για το χρυσό δεκατριάρι.

ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. Κωδικός: DI 0002



Hit Pack 13

Δ. Τζωρτζάκη

Ένα σετ βιβλίων - δισκέτας με το έτοιμο πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για υπολογιστές Amstrad CPC 664/4128. Προνόμιο του προγράμματος είναι ότι διαθέτει άπειρες δυνατότητες και εύκολη πρόσβαση ακόμα και στον αρχάριο χρήστη. Περιλαμβάνει: Διαλογή επιτυχιών, Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε, Εκτύπωση σε δελτίο, 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, Αποδέκτες ή όχι κ.λπ. Η έκδοση του Hit Pack 13 διαθέτει όλα τα "κλειδιά" για να σας οδηγήσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

ΤΙΜΗ: 7.000 δρχ. Κωδικός: DI 0003



Ηλεκτρονικό εξάρι

Κ. & Γ. Γκούρβελου

Ένα καταπληκτικό εύχρηστο πρόγραμμα, για Η/Υ, PC, XT, AT, 286,386,486. Ένα σετ βιβλίου-δισκέτας που σας παρέχει: 1. Ένα φιλικό πρόγραμμα που δεν προϋποθέτει γνώσεις προγραμματισμού αλλά ούτε και γνώσεις ΛΟΤΤΟ. 2. Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για να εξοικειωθείτε με το πρόγραμμα, το ΛΟΤΤΟ, και σας καθοδηγεί βήμα βήμα. Ακόμα: On-Line Help σε κάθε σημείο του προγράμματος, Εκτύπωση σε όλους τους εκτυπωτές, Συνεχόμενα, Αθροίσματα κ.λπ. Το πιο δυνατό set έκπληξη για χρήστες-κυνηγούς του τυχερού εξαριού.

ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ. Κωδικός: DI 0004

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ANUBIS BOOKSTORE

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΟΛΗ..............................

Τ.Κ. ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....ΗΛΙΚΙΑ ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔ.	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛ. ΑΞΙΑ

Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4%

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

* Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω το βιβλίο.
* Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΤΑ DISK BOOKS ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ

ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

ΑΘΗΝΑ

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ Στουρνάρη 27Β, Τηλ.: 3632044

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Στουρνάρη 23 & Στουρνάρη 35, Τηλ.: 3609821

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ Αριστοτέλους 9, Τηλ.: (031) 278707

ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ Αριστοτέλους 4 Τηλ.: (031) 278910

COMPUTER SHOPS

ΑΘΗΝΑ

COLOSSEUM COMPUTER CENTER Β. Γεωργίου Β' 81, Γλυφάδα Τηλ.: 8948039

COMPUTER TOWER Β. Γεωργίου 3, Χαλάνδρι

MB COMPUTERS Γρεβενών 72, Νίκαια Τηλ.: 4921600

OMNI SHOP Σουλτάνη 17, Εξάρχεια Τηλ.: 3601761

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

GENERAL Εθν. Αμύνης 9, Τηλ.: (031) 285139

LOGICA Κορυτσάς 7 Τηλ.: (031) 854967

NO LIMIT Ανθέων 47 Τηλ.: (031) 423874

ΠΑΡΖΙΑΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ Συνταγματάρχη Αβδελά 4

SAFT HELLAS Ναπ. Ζέρβα 10, Τηλ.: (031) 856730

ΛΟΙΠΗ ΕΛΛΑΔΑ

COMPUTER SHOPS

ΚΡΗΤΗ: OMNI SHOP Κοραή 26 (δίπλα στο ξενοδ. Astoria), Ηράκλειο, Τηλ.: (081) 242503

ΑΡΓΟΣ : COMPUTERS CIENCE Πάροδος Β΄ Γεωργίου 3, Τηλ.: (0751) 24141

ΚΙΣΣΑΒΟΣ: ΣΤΕΦΑΝΟΥΔΑΚΗΣ ΗΛΙΑΣ Ταυρομύτης Κισσάβου

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ: NORTHERN NETWORK Ε.Π.Ε.
Αριστοτέλους 7, Θεσ/νίκη, Τηλ.: (031) 284864, Fax: (031) 282663

γράμμα από τη σύνταξη

PIXEL

Ένα παιδί που γεννιέται μια φορά κάθε μήνα - να τι είναι το περιοδικό. Και όλοι εμείς παίζουμε τους μαιευτήρες τρέχοντας πάνω - κάτω, κουβαλώντας θέματα, δισκέτες, σέρνοντας ποντίκια και ψάχνοντας films. Καμιά φορά μαλώνουμε κιόλας έχοντας το βλέμμα του παιδιού, που δεν ξέρει αν ο αετός του θα πάει ψηλότερα απ' τους άλλους.

Και μετά κάνουμε reset. Καμιά φορά η νύχτα έρχεται τόσο γρήγορα, που δεν προλαβαίνει να φύγει και πέφτει επάνω στην επόμενη. Εκεί γίνεται βραχυκύκλωμα και θυμόμαστε ότι ένα ποτήρι είναι πολύ διάφανο, για να μένει άδειο. Τα πάντα γύρω γίνονται μια γραμμή από φως μέσα στο σκοτάδι. Το μάτι παίζει αριστερά δεξιά ανήσυχο, τα δάχτυλα πιέζουν και αφήνουν τις μανέτες μέχρι να φτάσουμε. Πού; "...βάλαμε πλώρη για κει όπου κανείς ποτέ δεν τόλμησε να πάει". Θα το βρείτε μερικές σελίδες παρακάτω, μέσα σε ένα θέμα που μιλάει για τον αποικισμό του διαστήματος. Είναι γιατί δεν μας χωράει ο τόπος.

Αυτό το μήνα ο Αντρέας έπαιξε λίγο τον εαυτό του, στο "Spellcasting 101: Sorcerers Get all the Girls". Το φιλοξενούμε στο adventure και είναι ένα αρκετά έξυπνο παιχνίδι. Όσο για το special review; Μια μέρα μπήκε ο Γιώργος στα γραφεία με κοτσιδάκια, ξύλινα τσόκαρα και κρατώντας το σφυρί του πολέμου άρχισε να φωνάζει τον Thor. Ε, του έβγαλα τη δισκέτα απ' το στόμα και του είπα να μου γράψει για το Heimdall: φανταστικά γραφικά και έξυπνο στιλ.

Τα προβλήματα βέβαια δεν σταμάτησαν εκεί. Εχετε δει τη διαφήμιση των μπαταριών με το σκελετό και το φορητό CD; Κάπως έτσι κόντεψε να καταντήσει ο Απόλλωνας παίζοντας το Spaceship Warlock. Σε αυτήν την περίπτωση βέβαια, εκτός απ' το Macintosh και το CD (που θα λειτουργούσαν ακόμα, αν δεν είχε κόψει η ΔΕΗ το ρεύμα), θα είχαμε στο πλάνο και τα μαλλιά του. Εύρημα για τους ανθρωπολόγους του μέλλοντος λοιπόν: ο πρώτος σκελετός με μαλλιά. Πέρα απ' την πλάκα όμως, φαίνεται πως τα παιχνίδια του μέλλοντος θα είναι όλα πάνω από 100 Mbytes γραφικών και ήχου.

Ήχου είπα; Εχουμε και ένα άρθρο για το MIDI. Για την ακρίβεια, είναι μια μικρή έρευνα αγοράς με δύο πολύ ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις. Άντε βάλτε τα synthi στην πρίζα. Ο ήχος όμως δεν σταματάει εδώ. Εχετε ακούσει το Θοδωρή (που επιμένει να το φωνάζουμε Θεόδωρο) να τραγουδάει το "Roxanne" και το "Let it Be"; Κόλαση. Μην κοροϊδεύετε καθόλου. Αν βλέπατε το Karaoke, θα παθαίνατε και εσείς τα ίδια. Διαβάστε το σχετικό κομμάτι και τα λέμε.

Όσο για εμένα, κάνα δύο reviews και το σημείωμα του αρχισυντάκτη - έτσι για να περνάει η ώρα. Α, βέβαια και το ερωτηματολόγιο. Αυτή τη φορά υπάρχει πραγματικά και όχι μόνο σε αυτές τις γραμμές - όπως τον προηγούμενο μήνα που δεν δημοσιεύτηκε λόγω πληθώρας ύλης. Περιμένω - μαζί με τους υπόλοιπους - τις απαντήσεις σας. Και τα μάτια σας ανοιχτά, έτσι; Τα βράδια εννοώ. Άλλωστε περισσότερα βλέπει κανείς τη νύχτα - εκτός και αν κοιτάει μόνο το monitor. Το αστείο είναι ότι παίζουμε το συναρπαστικότερο game και δεν το έχουμε πάρει είδηση. Real Life, αγαπητοί μου. Όλα τα παιχνίδια προσπαθούν να την εξομοιώσουν - αυτό δεν είναι τυχαίο. Το ζήτημα είναι ότι εμείς είμαστε μόνο τα sprites. Το joystick το κουνάει άλλος. Ή μήπως όχι;

Ο Αρχισυντάκτης



● Αντώνης Λεκόπουλος



● Δημήτρης Πουλής



● Γιώργος Κυπαρίσσης



● Ανδρέας Τσουρινάκης

MODUS VIVENDI MODUS VIVENDI

MODUS VIVENDI

MODUS VIVENDI MODUS VIVENDI

ΟΙ ΠΙΟ ΤΡΑΓΑΝΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ



Κραντς! Και βγάζετε το δίσκο από το εξώφυλλο. Δεύτερο Κραντς! Και ο δίσκος γυρίζει ήδη στο πλατώ. Τρίτο Κραντς! Και ακούγεται κάποιος από τους Guns 'n' Roses, Alice Cooper, Cher, Color Me Badd, New Kids on the Block, Martika, John Lee Hooker, Donna Summer, Bomb the Bass, Gipsy Kings, Jason Donovan, Caryn White, Marc Almond, Quadrophonia. Από Latin έως Disco και από Hard Rock μέχρι Techno. Όσο απαραίτητη είναι η πιο τραγανή σοκολάτα για το στόμα σας, άλλο τόσο απαραίτητη είναι η πιο τραγανή συλλογή για το στερεοφωνικό σας. Crunch, the Hits. Σε δίσκους, κασέτες και CD.



ΜΠΥΡΑ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

Η μπίρα Buckler δεν είναι μόνη της σ' αυτό τον κόσμο. Έχει δώσει το όνομά της σε μια ολόκληρη σειρά προϊόντων, για όσους αγαπούν απολαύσεις της ζωής, χωρίς απαραίτητα την παρουσία οινοπνεύματος. Η συλλογή περιλαμβάνει σακ βουαγιάζ, πετσέτες, μπουφάν και αγωνιστικά ποδήλατα, όλα στις χαρακτηριστικές αποχρώσεις της φίρμας: μπλε, κόκκινη και κίτρινη ρίγα. Όλα τα είδη εισάγονται. Buckler. Τόσα πολλά πράγματα που δεν θα νιώσετε την έλλειψη του αλκοόλ.

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.



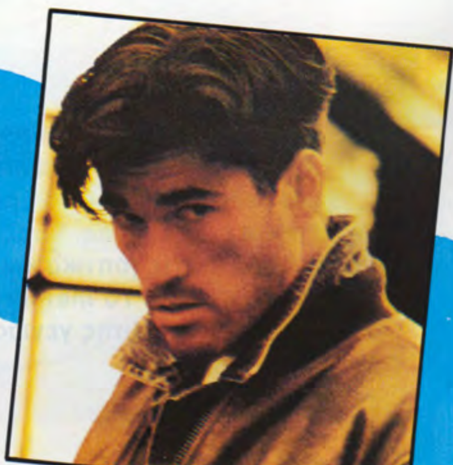
MAC DONALD'S: ΓΕΥΣΗ, ΑΠΟΨΗ ΚΑΙ ΣΤΙΛ

Τι άλλο είναι τα Mac Donald's εκτός από το Big Mac; Είναι και πολλά ακόμη. Είναι το γεγονός ότι τρώτε σε πολυτελή σάλα, με ειδική αίθουσα–παιδική χαρά για τους μπόμπιρες που – πιθανώς – σας συνοδεύουν. Είναι η εξυπηρέτηση. Είναι τα ειδικά γεύματα που μπορείτε να παραγγείλετε για το σπίτι (για γενέθλια κ.λπ.). Είναι η διεθνής γεύση. Κι όλα αυτά στο Σύνταγμα. Από μια εταιρία που οργάνωσε Ολυμπιάδα και διατηρεί ειδική έδρα Χαμπουργκερολογίας σε Αμερικανικό Πανεπιστήμιο! Πρόκειται για ειδικούς.



CITIZEN: ΤΟ CD ΠΟΥ ΜΙΛΑ ΟΠΩΣ ΕΣΕΙΣ!

Πικάπ με ακτίνες λέιζερ βρίσκει κανείς παντού. Πικάπ όμως με ακτίνες λέιζερ που σας δίνει τη δυνατότητα να τραγουδήσετε εσείς, υπάρχει μόνο Citizen. Το νέο επαναστατικό CD της εταιρίας σάς επιτρέπει να αντικαταστήσετε τη φωνή του τραγουδιού με τη δική σας! Πώς; Κανείς δεν ξέρει, όμως γίνεται. Συνδέεται με το στερεοφωνικό του αυτοκινήτου ή του σπιτιού σας. Νιώθετε αρκετά τολμηρός; Βάλτε λίγο Frank Sinatra ή Scorpions (ανάλογα με το τι σας πάει) και προσπαθήστε...



RIFLE: THE JEANS

Ίσως δεν θα 'πρεπε να πούμε πολλά γι' αυτά. Τι να πούμε άλλωστε; Είναι τζιν και τα ξέρετε. Προέρχονται από μια εταιρία που επίσης ξέρετε. Βρίσκονται πάντα στις προτιμήσεις σας (αυτό το ξέρουμε εμείς). Χρόνια τώρα το όνομα Rifle έχει σταθερή θέση και σταθερή φήμη. Τι άλλο να πούμε; Rifle. Αρκεί.

Hi Tech



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Κάποτε, τα παιδιά ζωγράφιζαν σε ξύλινα πινακάκια .Η εποχή αυτή όμως έχει περάσει . Οι μικροί καλλιτέχνες μπορούν πια να χρησιμοποιούν εξελιγμένα ηλεκτρονικά μοντέλα, όπως το Video Painter! Μπορούν έτσι να μεταφέρουν τις εικόνες που δημιουργούν σε μια βιντεοκασέτα, αφού μάλιστα πριν τη μεγεθύνουν ή τη σμικρύνουν! Τιμή: περίπου 20.000 δρχ. στην Αμερική. V - Tech. Wheeling, IL, 800 - 521 - 2010.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΗΣ TV

Τώρα πια μπορείτε να απολαμβάνετε τα αγαπημένα σας προγράμματα, ακόμη και μέσα στο αυτοκίνητο. Με τη βοήθεια της Philips Carvision (και μιας σεβαστής χρηματικής επιβάρυνσης). Αν θέλετε, μπορείτε μάλιστα να ολοκληρώσετε την απόλαυση προσθέτοντας και το video player. Κι όταν θελήσετε να πουλήσετε το αυτοκίνητο, η αγγελία θα λέει: Πωλείται TV + Video, στην τιμή περιλαμβάνεται και αυτοκίνητο... ΦΙΛΙΠΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗ Α.Ε., 25ης Μαρτίου 15, Ταύρος, τηλ.: 4894911

DIGITAL COMPACT CASSETTE (DCC)

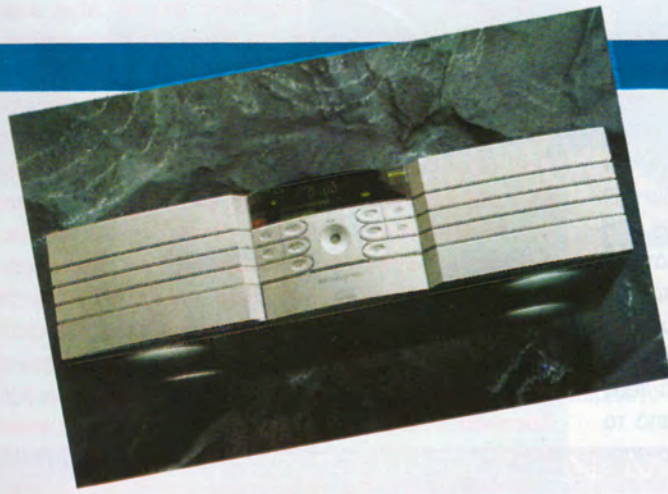
Η νέα μορφή ψηφιακών κασετών, DCC όπως συμβολίζεται. είναι πια γεγονός. Τα DAT φαίνεται πως χάνουν τη μάχη. Απολαύστε (οπτικά και μόνο!) τη μορφή των νέων κασετόφωνων. Το memorex DCC είναι ένα έξοχο δείγμα της πρώτης γενιάς. Τι άλλο θα δούμε και θα ακούσουμε...



ΜΙΚΡΗ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΗ



Μια πολύ κομψή φωτογραφική μηχανή με μικρές διαστάσεις και μεγάλες δυνατότητες: το όνομά της YASHICA AF. Διαθέτει αυτόματη εστίαση (auto focus), αυτόματη επιλογή flash και μια σειρά από άλλες αυτοματοποιημένες λειτουργίες (επιλογή ταχύτητας διαφράγματος, προώθηση φιλμ κ.ά.). Επιπλέον, έχει και Data Back που τυπώνει, αν θέλετε, ημερομηνία και ώρα σε κάθε εικόνα. EUROPHOT A.E.,Ομήρου13,Αθήνα,τηλ.:3627332.



HI-FI COMPACT

Η πρόταση της Denon για ένα ολοκληρωμένο στερεοφωνικό σύστημα είναι το G-05. Αποτελείται από ενισχυτή 2x36 W RUS, CD player, διπλό κασετόφωνο, ισοσταθμιστή 5 περιοχών και ηχεία 2 δρόμων 70W. Στα "συν" είναι το ρολόι - χρονόμετρο και η είσοδος για Video. ΚΙΝΟΤΕΧΝΙΚΗ, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3606998.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΕΙΚΟΝΑ ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΑΣ

Με τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού κυκλώματος, που τοποθετείται σ' ένα οποιοδήποτε PC, και μιας ειδικής μονάδας με οθόνη LCD και μικροσκοπική κάμερα μπορεί οποιοδήποτε τηλέφωνο να μετατραπεί σε βίντεο-τηλέφωνο. Η επικοινωνία επιτυγχάνεται μέσω του PC και ειδικού software. Για την ώρα όμως βρίσκεται μόνο σε πειραματικό στάδιο στα εργαστήρια BT στη Martlesham Heart στην Αγγλία.



TERRA INFORMATICA

ΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΓΚΡΑΦΙΤΙ ΣΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Η νέα πολύχρωμη τρέλα

Οι Ιάπωνες θεωρούνται γενικώς ιδιαίτερα συγκρατημένος, σοβαρός και συντηρητικός λαός. Αν όμως όλα αυτά είναι αλήθεια, τότε πώς μπορούμε να εξηγήσουμε αυτή τη νεοχίπικη τρέλα, με θύματα τους ίδιους τους υπολογιστές τους; Η αρχή έγινε πριν από λίγο καιρό, όταν κάποιος αποφάσισε να κάνει την ηλεκτρονική του παιχνιδομηχανή διαφορετική απ' όλες τις άλλες. Έτσι, πήρε σπρέι και έγραψε το όνομά του επάνω στην γκρι πλαστική επιφάνεια του Nintendo GameBoy. Σιγά σιγά αναβίωσε σε ολόκληρη τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου το παλιό έθιμο της δεκαετίας '60-'70, όπου ολόκληρα αυτοκίνητα, από σαραβαλάκια μέχρι πανάκριβες Κάντιλακ λιμουζίνες, στολίζονταν με πολύχρωμα γκράφιτι. Μόνο που αυτή τη φορά το χρώμα άρχισε να πέφτει στα σασί των home game consoles. Το χόμπι έχει καταλήξει να θεωρείται ολόκληρη τέχνη, κάτι σαν τα τατουάζ. Το νέο design του μηχανήματος θα πρέπει να είναι άψογο και να μην υστερεί σε τίποτε από την πρωτότυπη εργοστασιακή εμφάνιση. Ο χρωματισμός και τα σχέδια είναι προσεγμένα σε όλες τους τις λεπτομέρειες και οι σχεδιαστές δεν σταματούν μόνο στην πρόσθεση μερικών ακόμη "πινελιών". Δεν διστάζουν να βάψουν από την αρχή και από άκρη σε άκρη το μηχάνημα, αλλάζοντάς του "προσωπικότητα" σε βαθμό 100%. Για παράδειγμα, κάποιος κάτοχος PC Engine άλλαξε τελείως τα χρώματα στο μηχάνημα: το έβαψε μαύρο και το έκανε σωσία ενός Sega Megadrive, με μαύρα και μπλε πλήκτρα και κόκκινα γράμματα σε ασημί φόντο. Επίσης, κυκλοφορούν πολλά απλά Nintendo NES, σχεδιασμένα σαν Super Famicom, παρηγορώντας ασφαλώς τους κατόχους τους, τουλάχιστον στην όψη. Η φαντασία δεν στερεύει. Η όλη κίνηση βέβαια δείχνει κάτι: ότι οι κάτοχοι υπολογιστών τους θεωρούν πολύ "προσωπικά" αντικείμενα και δεν τα βλέπουν σε καμιά περίπτωση σαν απλά καταναλωτικά προϊόντα. Έτσι, θέλουν το μηχάνημά τους να είναι μοναδικό και διαφορετικό από τα άλλα. Δεν είναι κακό, ειδικά όταν το αποτέλεσμα δίνει χρώμα στη ζωή μας...



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΟΙΚΟΛΟΓΟΙ

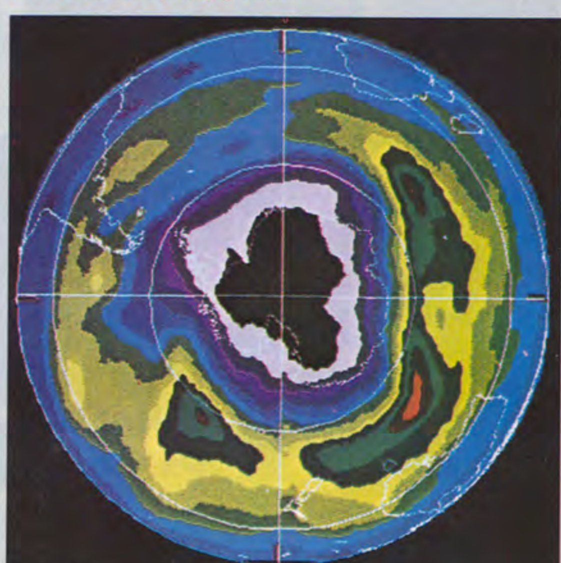
Super computers στην υπηρεσία του περιβάλλοντος

Σε πολλά πράγματα έχουν βάλει μέχρι τώρα το χεράκι τους οι υπολογιστές, αλλά όχι και στην προστασία του περιβάλλοντος. Όμως, να που χρειάστηκαν κι εδώ. Οι Βρετανοί επιστήμονες χρησιμοποίησαν τον υπερυπολογιστή Cray, για να αποδείξουν μια υποψία τους που τους βασάνιζε εδώ και καιρό: Οι ωκεανοί απορροφούν πολύ περισσότερο διοξείδιο του άνθρακα απ' ό,τι μέχρι τώρα υπολόγιζαν οι ερευνητές.

Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι σε λίγο καιρό το θαλασσινό νερό θα είναι ...ανθρακούχο, όπως οι γκαζόζες.

Απλά, φαίνεται πια καθαρά ότι η θερμότητα απορροφάται και από τους ωκεανούς, κάτι που έκανε τους επιστήμονες να πάρουν θάρρος για το μέλλον της γης, μια και κατάλαβαν ότι το θαλάσσιο στοιχείο είναι το ίδιο αποτελεσματικό στην καταπολέμηση του "φαινόμενου του θερμοκηπίου", όσο και τα δέντρα. Η γη δείχνει να αντιστέκεται ακόμη, με τρόπους που δεν ξέρουμε στις κακίες μας, και η ανθρωπότητα βρήκε στο πρόσωπο του θαλάσσιου στοιχείου έναν ακόμη πολύτιμο σύμμαχο.

Φαίνεται ότι τη γλιτώσαμε και πάλι, αγαπητοί συνάδελφοι γήινοι...



ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟΜΑΝΙΑ

Η νέα τρέλα των Ιαπώνων

Μια και βρισκόμαστε κι εμείς πολύ κοντά στην εφαρμογή της κινητής τηλεφωνίας, καλό θα είναι να ξέρουμε ότι οι επιπτώσεις της σε ορισμένους λαούς είναι κάπως περίεργες. Κλασικό παράδειγμα οι Ιάπωνες. Αν και είναι γνωστό σε όλο τον μπλε πλανήτη ότι σε αυτή τη χώρα έχουν κάποια ιδιαίτερη αδυναμία στα gadgets (μικρές ηλεκτρονικές συσκευές, που υποτίθεται ότι υπάρχουν για να κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη), αλλά δεν ξέραμε ότι θα μπορούσαν να φτάσουν μέχρι εκεί. Η νέα τρέλα έχει σχέση με την κινητή τηλεφωνία. Τόσες πολλές παραγγελίες έχουν γίνει, ώστε η NTT (η μεγαλύτερη ιαπωνική εταιρία τηλεπικοινωνιών) φοβάται ότι όλοι οι αριθμοί θα εξαντληθούν μέχρι το έτος 1995! Έτσι, η Ιαπωνία θα είναι μάλλον η πρώτη χώρα όπου στα τηλέφωνα δεν θα υπάρχουν οι κλασικοί δέκα αριθμοί, αλλά ίσως και μερικοί δεκαεξαδικοί, για να μπορέσουν να γίνουν κάποιοι παραπάνω συνδυασμοί και να εξυπηρετηθούν όλοι οι μανιακοί με τα τηλέφωνα κάτοικοι αυτής της χώρας. Ααααχ... Δεν ξεκολλούν από το τηλέφωνο, γι' αυτό δεν δουλεύουν και η χώρα τους πάει κατά διαόλου...

TERRA INFORMATICA

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΡΟΞΕΝΙΟ

Υπολογίστε το έτερόν σας ήμισυ

Ο Αμερικανός πολυεκατομμυριούχος Donald Trump τον τελευταίο καιρό δεν έχει την τύχη με το μέρος του, τόσο στον επαγγελματικό όσο και στο συναισθηματικό τομέα. Αποφάσισε λοιπόν να ζητήσει τη βοήθεια ενός υπολογιστή συνοικεσίων για να παντρευτεί.

Ο computer έβαλε όλα τα MHz του και τελικά κατέληξε σε ένα πολύ ενδιαφέρον συμπέρασμα: Η εκλεκτή της καρδιάς του κυρίου Trump θα πρέπει να έχει το σώμα της Μισέλ Πφάιφερ, τα μάτια της Μαντόνα και το στήθος της Ντόλλυ Πάρτον! Όχι και ιδιαίτερα ευφυές συμπέρασμα, θα μπορούσαμε να πούμε, μια και αυτή είναι λίγο πολύ η ιδεώδης γυναίκα για τα 99,99 % των αρρένων αυτού του πλανήτη. Βεβαίως, αν ο υπολογιστής έβρισκε κιόλας την εν λόγω κυρία για χάρη του κυρίου Trump, τότε δεν θα είχαμε καμιά αντίρρηση να τον επισκεφτούμε κι εμείς για ένα ηλεκτρονικό συνοικέσιο. Δυστυχώς όμως, η είδηση δεν διευκρινίζει αυτό το θέμα. Όπως επίσης δεν διευκρινίζει και το αν η υποψήφια αγαπημένη του Donald Trump θα πρέπει να έχει την οικονομική επιφάνεια του Σκρουτζ Μακ Ντακ. Όχι τίποτε άλλο, αλλά για να είναι ταιριαστό το ζευγάρι...



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Η Nintendo ιδρύει έδρα... computer games!

Καθόλου παράξενο, αν αναλογιστεί κανείς ότι στην Αμερική υπάρχει μέχρι και έδρα... χαμπουργκερολογίας, η οποία ιδρύθηκε από τα MacDonald's. Στην Αμερική και στην Ιαπωνία είναι γνωστό ότι οποιοσδήποτε μπορεί να σπουδάσει οτιδήποτε (αρκεί να έχει αρκετά χιλιάρικα επάνω του). Έτσι, ήρθε η Nintendo να δημιουργήσει τη νέα επιστήμη: Τη δημιουργία computer games. Το πανεπιστήμιο χρηματοδοτείται από την Enix, ένα software house που κυριαρχεί στην τεράστια ιαπωνική αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών με πωλήσεις της τάξης των 10 εκατομμυρίων cartridges για έναν μόνο τίτλο (Dragon Quest). Το ίδρυμα πήρε και το όνομα της εταιρίας: Enix Game School και τα τμήματα έχουν ήδη γεμίσει με υποψήφιους προγραμματιστές. Οι καλύτεροι απόφοιτοι της σχολής θα στελεχώνουν κάθε χρόνο τις ομάδες παραγωγής παιχνιδιών για τις παιχνιδομηχανές της Nintendo: NES, Super Famicom και GameBoy. Τα δίδακτρα βέβαια είναι απρόσιτα για τους περισσότερους (1,5 εκατομμύριο γιεν), αλλά σε αντάλλαγμα εξασφαλίζεται στους καλύτερους μαθητές μία από τις προσοδοφόρες θέσεις στον τομέα του προγραμματισμού υπολογιστών, στην οικογένεια της μεγαλύτερης εταιρίας ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας του κόσμου. Καθόλου κακή προοπτική, τόσο για τους φοιτητές όσο και για όλους εμάς, που σε λίγα χρόνια θα παίζουμε τα πρώτα παιχνίδια που θα δημιουργήσουν οι νεαροί επιστήμονες.

COMPUTERS ΕΝ ΜΕΣΩ ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΤΡΟΧΩΝ

Λίγο από Κιτ στα Chrysler του μέλλοντος

Chrysler: Ένα από τα πιο ένδοξα ονόματα της αμερικανικής αυτοκινητοβιομηχανίας. Δυστυχώς, οι μέρες μας δεν δείχνουν να ευνοούν ιδιαίτερα τα μοντέλα της στη διεθνή αγορά και η εταιρία περνά μια αρκετά μεγάλη κρίση. Όμως, δεν δείχνει να το βάζει κάτω. Μέσα στα επόμενα χρόνια τα αυτοκίνητα της εταιρίας θα περιέχουν κάτι από τη γοητεία του Κιτ στα ταμπλώ τους: έναν εξελιγμένο ηλεκτρονικό υπολογιστή. Μικροσκοπικές motherboards με επεξεργαστές και μνήμες ROM θα σας βοηθούν να υπολογίσετε την κατανάλωση καυσίμου, την απόδοση του κινητήρα και τη συμπεριφορά του κιβωτίου μετάδοσης κίνησης. Καθόλου κακή κίνηση, μια και κανείς δεν θα έλεγε όχι για έναν computer ενσωματωμένο στο αυτοκίνητό του. Το σύστημα θα χρησιμοποιεί μνήμη τύπου Flash, έτσι ώστε να μπορεί να αντικατασταθεί κάθε στιγμή με νέα τσιπς, που θα περιέχουν βελτιωμένες εκδόσεις των αλγορίθμων ελέγχου του αυτοκινήτου. Με τον τρόπο αυτό, η εταιρία θα μπορεί να ακολουθεί τις εξελίξεις των ίδιων των μοντέλων της. Όλα αυτά θα γίνουν πραγματικότητα μέχρι το 1995. Στο μεταξύ, βέβαια, οι υπόλοιπες εταιρίες δεν θα μείνουν με σταυρωμένα τα χέρια. Έτσι, μέσα σε λίγα χρόνια θα έχουμε σίγουρα μια νέα γενιά αυτοματοποιημένων μοντέλων. Η Πληροφορική οριστικά πια και στους τέσσερις τροχούς; Επιτέλους!



Console NEWS

ΠΟΣΟ ΚΟΣΤΙΖΕΙ ΕΝΑ ΚΙΛΟ LEMMINGS

Ένα ολόκληρο εκατομμύριο!

Όσο κι αν φαίνεται απίστευτο σε όλους μας, φαίνεται ότι οι πληροφορίες είναι σωστές και η Sun Electronics έδωσε τελικά ένα ολοστρόγγυλο εκατομμύριο δολάρια στην Psygnosis για τα δικαιώματα των Lemmings. Το τερατώδες ποσό δεν είναι σε δραχμές, είναι σε δολάρια, και μάλλον είναι η ακριβότερη μεταγραφή που πήραν ποτέ sprites, για να περάσουν από το ένα software house στο άλλο. Μπράβο στην Psygnosis, που κατάλαβε ότι τελικά ότι τα Lemmings είναι σκέτος θησαυρός και τα εκμεταλλεύτηκε ανάλογα. Βέβαια, το ρίσκο ήταν αρκετό, μια και ελάχιστοι ήταν διατεθειμένοι να πληρώσουν ένα τέτοιο νούμερο. Η ίδια η Nintendo λέγεται ότι αναγκάστηκε να υποχωρήσει από τη δική της προσφορά, θεωρώντας το ποσό υπερβολικό, ακόμη και γι' αυτήν. Ωστόσο, η Sun δεν δείχνει να επηρεάζεται και πιστεύει ότι αποτελεί μια πρώτης τάξεως επένδυση. Εξάλλου, δεν είχε διστάσει να κάνει ήδη κάτι παρόμοιο στο παρελθόν, με το Batman, το οποίο αργότερα κυκλοφόρησε σε όλες τις παιχνιδομηχανές που υπάρχουν στο εμπόριο. Ήδη, οι προγραμματιστές της έχουν ξεκινήσει την έκδοση του game για το Super Famicom και ακολουθούν όλα τα υπόλοιπα formats. Πολύ σύντομα, όλες οι οθόνες θα γεμίσουν με πράσινα μαλλιαρά ανθρωπάκια, τα οποία μάλιστα έχουν πια γερές καταθέσεις στην τράπεζα. Χαμός!



ΤΑ MEGADRIVE ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΩΝ HACKERS

Με τη βοήθεια του νέου Action Replay

Το περιφερειακό που έχει συνδέσει το όνομά του με τη λέξη "άπειρο" κυκλοφορεί εδώ και λίγο καιρό σε νέο format και για παιχνιδομηχανή. Οι φίλοι του Megadrive θα μπορούν από εδώ και στο εξής να σπάσουν με χαρακτηριστική άνεση οποιοδήποτε παιχνίδι θέλουν και να προσθέσουν άπειρες ζωές, άπειρη ενέργεια, άπειρα πυρομαχικά και ό,τι άλλο υπάρχει. Θα πρέπει να τονίσουμε ότι το cartridge-περιφερειακό ΔΕΝ έχει τη δυνατότητα αντιγραφής των παιχνιδιών, όπως όλες οι προηγούμενες εκδόσεις. Όμως, δεν παύει να είναι ένα από τα χρησιμότερα hardware εργαλεία που μπορεί να έχει αυτή τη στιγμή ένας αφοσιωμένος Megadrive user. Το Action Replay τοποθετείται στη θήκη του cartridge και διαθέτει δική του υποδοχή, για να τοποθετήσετε το game cartridge σας. Περιέχει τα δικά του κυκλώματα, που "παρεμβάλλονται" ανάμεσα στις γραμμές ελέγχου του cartridge από την παιχνιδομηχανή, επιτρέποντάς σας να δώσετε τις κατάλληλες παραμέτρους μέσα από το joypad. Η κατασκευάστρια εταιρία του είναι η γνωστή μας πια Datel και η τιμή του στη Βρετανία 50 λίρες. Το περιμένουμε τρίβοντας τα χέρια μας. Ήρθε η ώρα να λογαριαστούμε, αγαπητέ Sonic!



ΤΟ TERRADRIVE ΠΡΟΣΓΕΙΩΝΕΤΑΙ

Από το θρύλο στην πραγματικότητα

Από τον Αύγουστο έχει αρχίσει να εμφανίζεται δειλά δειλά στις ιαπωνικές βιτρίνες και από αυτόν το μήνα μπορεί κανείς να το βρει σε ικανές ποσότητες. Μιλάμε για το Terradrive, το υβρίδιο IBM PC και Sega Megadrive, που περιμένουμε εδώ κι έναν περίπου χρόνο να δώσει μια λύση στα διλήμματα των απανταχού κομπιουτερόφιλων. Το μηχάνημα στην τελική του έκδοση δεν παρουσιάζει αλλαγή στις προδιαγραφές. Ενσωματώνει μια πολύ καλή 16-μπιτη κονσόλα και έναν PC συμβατό, ενώ η τιμή του είναι τελικά αρκετά χαμηλότερη από την αναμενόμενη. Στην Ιαπωνία οι τιμές ξεκινούν από 148.000 γιεν (περίπου 570 λίρες) για το βασικό μοντέλο και καταλήγουν στα 248.000 γιεν για το Terradrive με τις μεγαλύτερες ποσότητες μνήμης RAM και σκληρού δίσκου (αυτή άλλωστε είναι και η μοναδική διαφορά ανάμεσα στα μοντέλα). Δυστυχώς, αν ποτέ το μηχάνημα φτάσει και στην Ευρώπη, θα έχει σχεδόν τη διπλάσια τιμή. Αλλά, ας το δούμε πρώτα...

Console NEWS

Ο,ΤΙ ΔΕΝ ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ LYNX

Κρυφές αρετές και σούπερ hardware tips



Ένα μηχάνημα, που κυκλοφορεί για πρώτη φορά, δεν είναι πάντα αυτό που λένε τα manuals ή οι επίσημες προδιαγραφές. Συνήθως, μετά από λίγο χρονικό διάστημα, οι προγραμματιστές και οι hackers αναλαμβάνουν να ανακαλύψουν τα όρια των δυνατοτήτων του και να τα ξεπεράσουν, κάνοντας συνήθως όλους τους χρήστες να πουν το κλασικό "μα, αυτό δεν μπορούσε να γίνει!". Κάτι τέτοιο άρχισε να συμβαίνει και με το Lynx. Πολύ πιο σύντομα απ' ό,τι περιμέναμε, ανακαλύφτηκαν νέες δυνατότητες στο hardware.

Η ανοιχτή του αρχιτεκτονική, η έξυπνη σχεδίαση και η υπογραφή των σχεδιαστών της Amiga οδήγησαν πολλούς hardware "εξερευνητές" στα ενδότερα των τσιπς της μικροσκοπικής του πλακέτας. Τα συμπεράσματα είναι τουλάχιστον εντυπωσιακά και δείχνουν ότι θα εμφανιστεί πολύ σύντομα μια νέα γενιά παιχνιδιών για το Lynx. Τα εννιά κρυφά προτερήματα του μηχανήματος είναι τα εξής:

- Θα ξέρετε ήδη ότι το Lynx διαθέτει τη μεγαλύτερη παλέτα χρωμάτων σε home computers: 4.096 αποχρώσεις. Από αυτές, 16 μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη. Ωστόσο, μπορεί να τα καταφέρει και καλύτερα. 16 χρώματα μπορούν να εμφανιστούν σε κάθε οριζόντια γραμμή της LCD οθόνης, προσφέροντας συνολικά 1.632 χρώματα on screen! Το πρόβλημα με αυτό το τρικ είναι ότι μειώνει σημαντικά την υπολογιστική απόδοση του μηχανήματος, κάνοντάς το ακατάλληλο για παιχνίδια "υψηλών ταχυτήτων" (με scrolling και animation). Οι στατικές εικόνες όμως; Εκεί θα είναι το "κάτι άλλο".

- Η οθόνη του Lynx αποτελείται από 160 κάθετες "τριάδες" και από 102 οριζόντιες γραμμές. Κάθε "τριάδα" αποτελείται από μια μπλε, μια κόκκινη και μια πράσινη κουκκίδα. Με τον τρόπο αυτό, γίνεται η απεικόνιση των έγχρωμων γραφικών. Με άλλα λόγια, μια τριάδα είναι ένα pixel. Μια ομάδα από φιλόδοξους προγραμματιστές έκανε ένα Lynx να υποφέρει με απανωτά πειράματα, αλλά κατάφερε να αποδείξει ότι είναι δυνατόν να "ανάψει" κάθε τριάδα ανεξάρτητα, ανεβάζοντας έτσι την ανάλυση σε 480x102!

- Στην καρδιά του Lynx βρίσκονται δυο custom chips. Τα ονόματά τους (ανθρώπινα κατά την παράδοση των Amiga chips) είναι Mikey και Suzy. Ο Mikey περιλαμβάνει τον επεξεργαστή 65C02, το κύκλωμα ήχου, το κύκλωμα ελέγχου οθόνης και την υποστήριξη της σειριακής θύρας επικοινωνίας ComLynx για τα 2 player games.

Η Suzy έχει μόνο ένα ρόλο: να κινεί pixels. Είναι ένας πανίσχυρος blitter και συγχρόνως μαθηματικός συνεπεξεργαστής. Με άλλα λόγια, το Lynx είναι ένας πλήρης υπολογιστής με δύο μόνο τσιπ!

- Η Suzy έχει τη δυνατότητα σμίκρυνσης και μεγέθυνσης των sprites, από το 1/256 του αρχικού τους μεγέθους μέχρι και 256 φορές μεγαλύτερο. Ένα παράδειγμα; Ένα sprite μεγέθους 2x2 pixels μπορεί να μεγαλώσει έως τα 512x512 pixels, μέγεθος πολλές φορές μεγαλύτερο από την ίδια την οθόνη! Κι όλα αυτά αστραπιαία μέσω hardware. - Με κατάλληλο προγραμματισμό, είναι δυνατόν να δουλέψουν ταυτόχρονα ο 65C02 και η Suzy, πραγματοποιώντας παράλληλη επεξεργασία!

Παρ' όλες τις αναλύσεις και τα τεστ, το θέμα πια ξεκαθάρισε: το Lynx δεν είναι στερεοφωνικό. Ο λόγος; Η εξοικονόμηση από την Atari μερικών δραχμών στο κόστος παραγωγής. Ας μην γκρινιάζουμε όμως. Ο ήχος του είναι αξιοζήλευτος και, επιπλέον, επάνω στην πλακέτα υπάρχουν κυκλώματα ελέγχου για παραγωγή στερεοφωνικού ήχου. Ίσως ένα add-on περιφερειακό κάποια στιγμή να αναλάβει τη δουλειά...

- Οι κάρτες του Lynx έχουν ανώτατη χωρητικότητα μέχρι τώρα 256K δεδομένων.

Το όριο όμως δεν είναι εκεί. Με μια μικρή αύξηση της τιμής είναι δυνατή η παραγωγή καρτών μεγαλύτερης χωρητικότητας και μάλιστα με δυνατότητα save, δηλαδή συνδυασμός μνήμης ROM και RAM. - Το ComLynx, όπως είπαμε και πριν, είναι στην ουσία ένα σειριακό κανάλι επικοινωνίας. Οι σχεδιαστές στην Atari το ονόμασαν RedEye, άγνωστο γιατί.

Οι δυνατότητές του είναι πολύ εξελιγμένες: Μπορεί να λειτουργήσει σε ταχύτητες από 300,5 bauds έως και 62,5 KBauds, δηλαδή περίπου 7K δεδομένων ανά δευτερόλεπτο! Ποιος αμφιβάλλει τελικά ότι στο μέλλον πρόκειται να βρεθούμε προ εκπλήξεων;

Γιατί, φυσικά, τα ίδια μυστικά που ανακαλύφτηκαν στο Lynx κρύβονται λίγο ως πολύ και στα ενδότερα των άλλων παιχνιδομηχανών.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΤΟ GAMEBOY

Ο Πόλεμος των Άστρων τώρα και σε μικρό format



Ήδη, από αυτόν το μήνα, η Δύναμη είναι και με το μέρος του GameBoy. Η γνωστή και μη εξαιρετέα UBI Soft ανακοίνωσε τη συμφωνία της με τη Lucasfilm Games για την παραγωγή του Star Wars για το μικρό Nintendo. Η υπόθεση, η πλοκή και το "gameplay" θα ακολουθούν πιστά την ταινία, ενώ πολλές ομοιότητες θα υπάρχουν με τον αντίστοιχο τίτλο για το NES, ακόμη και στον ήχο! Αναμείνατε τον Λουκ και την παρέα του στην κονσόλα σας.

COMPUTER NEWS

AMIGA ΣΤΗΝ ΤΡΟΧΙΑ ΤΟΥ 68040

Τα νέα περιφερειακά-τέρατα

Φέρνουν ίλιγγο πια τα περιφερειακά που κυκλοφορούν για έναν (ας πούμε) home computer. Ειδικά στην Αμερική, οι εκεί εταιρίες έχουν εδώ και πολύ καιρό ξεχάσει τι θα πει Amiga και έχουν ρίξει το βάρος τους στο hardware, προσφέροντας ασυνήθιστα add-ons και ανοίγοντας την όρεξη οποιουδήποτε βλέπει το μηχάνημα με επαγγελματικές "διαθέσεις". Πιο συγκεκριμένα: Η GVP έκανε τους πάντες να ξεχαστούν με το στόμα ανοιχτό σε ένα τελευταίο Commodore show, παρουσιάζοντας δυο κάρτες. Η πρώτη είναι τύπου accelerator και όλα δείχνουν ότι πρόκειται για την ταχύτερη κάρτα στον κόσμο, μια και ενσωματώνει τον 68040!



Πολύ πριν δουν αυτόν τον επεξεργαστή άλλοι υπολογιστές όπως ο Macintosh ή ο Next, η Amiga θα μπορεί να προσθέσει το σούπερ τσιπ στα κυκλώματά της, επιτυγχάνοντας ταχύτητες της τάξης των 22 εκατομμυρίων εντολών ανά δευτερόλεπτο (MIPS).

Μιλάμε δηλαδή για ισχύ πραγματικού workstation. Η ταχύτητα του ρολογιού είναι μέχρι στιγμής 28 MHz. Στην πλακέτα περιλαμβάνονται ακόμη 8 MB μνήμης RAM.

Μέχρι στιγμής η πλακέτα διατίθεται για τους κατόχους της A3000, αλλά οι εκδόσεις για την A2000 θα κυκλοφορήσουν σύντομα. Θα πρέπει επίσης να τονίσουμε ότι η πλακέτα δέχεται και βελτιώσεις. Έτσι μπορεί να δεχτεί τη νέα έκδοση του 68040 στα 33 MHz, που αναμένεται, βελτιώνοντας έτσι την ισχύ στα 23 MIPS. Μια τέτοια κάρτα βέβαια είναι κρίμα να μείνει άνεργη. Για αυτό μπορεί να φροντίσει η συνάδελφός της που ακούει στον κωδικό IV24. Προσφέρει framebuffer των 24-bit και δυνατότητες σύνδεσης με RGB και Composi-te Genlocks για τη δημιουργία εφέ και γραφικών στα 16 εκατομμύρια χρώματα. Επίσης ενσωματώνει real-time frame grabber για αποθήκευση εικόνων σε HAM ή 24-bit mode, ένα flicker-fixer και δυνατότητα απεικόνισης εικόνας-μέσα-σε-εικόνα για σήματα video.

Πρόκειται για ένα πλούσιο σε δυνατότητες σύστημα και φυσικά συνοδεύεται από το ανάλογο software: σχεδιαστικά προγράμματα που χρησιμοποιούν τη νέα παλέτα, προγράμματα 3D modelling και πακέτα επεξεργασίας video.

Με άλλα λόγια υπάρχει σε μια κάρτα ό,τι θα ζητούσε ποτέ κάποιος που ασχολείται με video εφέ. Να θυμάστε: αυτό το μηχάνημα ξέρει κι άλλα, εκτός από παιχνίδια...

ΤΑ LIGHT GUNS ΒΡΗΚΑΝ ΔΟΥΛΕΙΑ

Μετά από πολύ πολύ καιρό



Αν υπήρχε γραφείο ανεργίας για περιφερειακά υπολογιστών, τότε θα είχαν σίγουρα ένα μόνιμο μέλος: το light gun. Από την πρώτη στιγμή της ύπαρξής του το κυνήγησαν οι ατυχίες και, παρά τη γοητεία του, δεν κατάφερε ποτέ να κερδίσει το μεγάλο του αντίπαλο, το joystick, ακόμη και σε τομείς όπου θα μπορούσε να διαπρέψει, όπως για παράδειγμα τα shoot 'em ups. Εν έτει 1992 πάντως φαίνεται ότι πρόκειται να πιάσει κάπου δουλειά. Το software house με το όνομα Trojan κυκλοφόρησε δυο ακόμη παιχνίδια για το δικό τους Phazer light gun. Πρόκειται για τα Enforcer και Firestar. Συγχρόνως, η Ocean επιβεβαίωσε τις πληροφορίες ότι η επιτυχία των coin-ops Space Gun θα έχει επιλογή για χρήση του light gun, μόλις κυκλοφορήσει το conversion για τους οικιακούς υπολογιστές. Πάντως, τα νέα είναι τελευταία γενικώς πολύ ενθαρρυντικά. Η Trojan διαθέτει πια σε οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο τους software drivers για το πιστόλι της και ήδη υπάρχουν προτάσεις, ακόμη και για παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί με το AMOS και κυκλοφορούν σαν Public Domain. Ίσως είναι η ώρα που τα light guns περίμεναν...



COMPUTER NEWS

ΤΟ CONVERSION ΤΗΣ... ΜΠΑΝΑΝΑΣ!

Μια πρωτιά για τον Archimedes

Ιο πρώτο παιχνίδι του Acorn Archimedes που θα μετατραπεί για την Amiga; Άκουσον Άκουσον! Ποιος θα το περίμενε ότι το games software του 32-μπιτου Βρετανού θα είναι πια τόσο, ώστε να κάνει και... εξαγωγές σε άλλα formats. Ωστόσο, το Top Banana ήταν ένα θαυμάσιο game που έκανε αίσθηση, όταν κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό μόνο για τον A3000. Έτσι ήρθε η ώρα του να περάσει και σε άλλα μηχανήματα. Το παιχνίδι θα σας τραβήξει σίγουρα την προσοχή, μια και περιλαμβάνει πολλές οθόνες HAM, ενώ η υπόθεση είναι οικολογικού χαρακτήρα (όπως άλλωστε φαίνεται από τις κραυγές ενός κουτιού από ανακυκλωμένο χαρτί στην εισαγωγική οθόνη). Το πιο ενδιαφέρον όμως με την όλη υπόθεση είναι ότι το παιχνίδι θα συνοδεύεται με ένα single (δισκάκι δηλαδή) που θα περιέχει όλους τους ήχους που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το όνομά του είναι Global Chaos, είναι 12-ιντσο και δημιουργήθηκε από το Automatic Music Expert System, το οποίο "παράγει μουσικά κομμάτια βασισμένα στη θεωρία του Χάους".

Έπειτα από τα fractal γραφικά έχουμε τώρα και fractal νότες;

Το πείραμα είχε γίνει και παλαιότερα με μικρή επιτυχία, αλλά οι προγραμματιστές τώρα είναι τόσο ενθουσιασμένοι, ώστε υπάρχουν σχέδια για την κυκλοφορία του μουσικού προγράμματος που δημιουργεί τέτοια κομμάτια στις αρχές του 1992. Η μουσική του Χάους; Μα τρελαθήκαμε εντελώς;



Ο ΚΟΡΙΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Μια παλιά εφεύρεση με καινούριο design

Δείχνει περισσότερο σαν έντομο. Το σασί του είναι το λιγότερο περίεργο. Όμως πρέπει να παραδεχτούμε ότι δουλεύει καλά, αποδεικνύοντας έτσι ότι ένα joystick δεν χρειάζεται να στέκεται σε ένα τετράγωνο και χοντρό κουτί για να του εμπιστεύεστε τα high scores σας. Λίγο πλαστικό σε μαύρο χρώμα και το ανάλογο ραβδάκι κάνουν τη δουλειά τους μια χαρά. Όσο για τα δυο fire buttons, βρίσκονται στην εμπρός όψη, αναπαριστώντας τα μάτια του εντόμου. Πλήκτρο για autofire προβλέπεται και περιλαμβάνεται.

Η ακρίβεια στο χειρισμό του είναι ικανοποιητική και ο μοχλός φαίνεται ελαφρύς στο χέρι, κάτι που έχει αντίκτυπο στο πολύωρο παιχνίδι. Το μικρό μέγεθος εγγυάται ότι χωρά σε κάθε παλάμη και τα fire buttons είναι σε πολύ καλή θέση και δεν κουράζουν, αν και θα προτιμούσαμε να μην έχουν εκείνα τα "βλέφαρα", που διαθέτουν για αισθητικά καθαρά λόγους.

Σε γενικές γραμμές θα πρέπει να πούμε ότι δεν έχουμε πολύ καλή γνώμη για τα έντομα, μια και στην Πληροφορική υπάρχουν μόνο και μόνο για να ταλαιπωρούν ως bugs.

Όμως εδώ έχουμε να κάνουμε με κάτι πιο συμπαθητικό. Αν θέλετε ένα joystick, πάρτε όποιο να 'ναι. Αν όμως θέλετε ένα διαφορετικό joystick, τότε προτιμήστε το ζουζούνι της Cheetah.



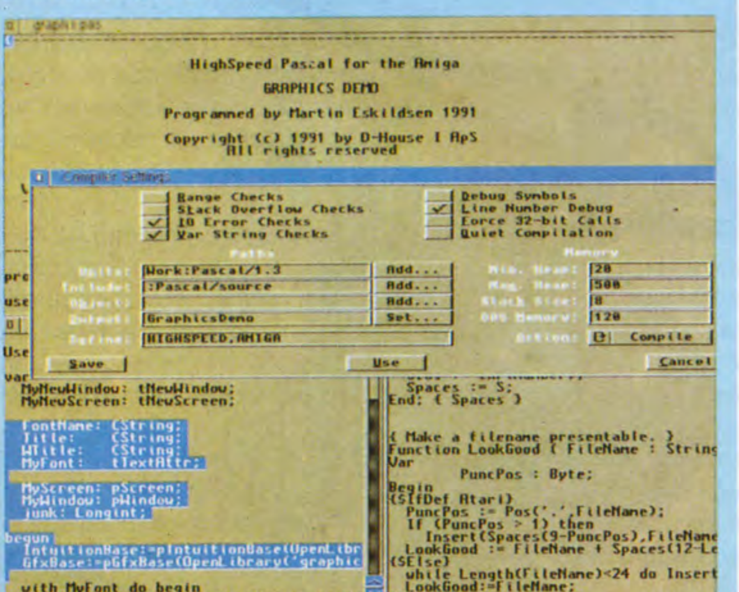
COMPUTER NEWS

PASCAL ΣΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ

Νέος compiler από τη Hisoft

Μια από τις πιο ισχυρές, δομημένες και ευέλικτες γλώσσες προγραμματισμού είναι ως γνωστόν η Pascal. Όπως επίσης είναι γνωστό, η γλώσσα αυτή οφείλει τη δύναμή της στον compiler. Όμως εκεί συγχρόνως βρίσκεται και το αδύνατο σημείο της. Ενας καλός (δηλαδή ταχύς και ευέλικτος) compiler μπορεί να μεταμορφώσει τη γλώσσα σε ένα πανίσχυρο εργαλείο για τη δημιουργία εφαρμογών. Από την άλλη, ένας compiler περιορισμένων δυνατοτήτων είναι ικανός να σας δέσει κυριολεκτικά τα χέρια. Εχοντας όλα αυτά υπόψη της, η έμπειρη πια Hisoft ετοίμασε μια νέα έκδοση της γλώσσας για τους 16-μπιτους home ST και Amiga, με "αγωνιστικά" χαρακτηριστικά. Ονομάζεται HighSpeed Pascal και οι επιδόσεις της είναι το λιγότερο εντυπωσιακές.

Σε μια Amiga 500 η διαδικασία του compiling γίνεται με ταχύτητα 20.000 γραμμών ανά λεπτό! Συγχρόνως, το περιβάλλον εργασίας του compiler είναι το πιο εξελιγμένο μέχρι σήμερα και στηρίζεται στο νέο φιλικό interface της Hisoft με παράθυρα και pull down menu. Η έκδοση αυτή της γλώσσας ακολουθεί πολύ κοντά το σετ της Turbo Pascal 5 στον PC, κάτι που επιτρέπει στο χρήστη να εισάγει κατευθείαν προγράμματα και αρχεία γραμμένα από τον PC ή τον ST στην Amiga. Η συμβατότητα φτάνει μέχρι και σε επίπεδο γραφικών, με τη βοήθεια του BGI unit. Ενσωματωμένος assembler σας επιτρέπει κατευθείαν πρόσβαση σε επίπεδο γλώσσας μηχανής, ενώ μια ειδική έκδοση του 680X0 debugger, που διατίθεται από την εταιρία, βοηθά το χρήστη να κάνει debugging των προγραμμάτων σε επίπεδο source code. Το πακέτο περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα αρχεία, utilities, πολλά παραδείγματα και ένα ...ευτραφές βιβλίο οδηγιών. Όλοι οι φίλοι του προγραμματισμού θα πρέπει να είναι από εδώ και μπρος στις καλές τους. Το 1992 δεν φαίνεται καθόλου δίσεκτο γι' αυτούς.



CDTV: ΠΩΣ ΤΑ ΠΑΕΙ;

Το παιδί των multimedia εξοπλίζεται

Τελικά, οι γκρινιάρηδες και απαισιόδοξοι φαίνεται ότι θα πέσουν έξω αυτή τη φορά, μια και το CDTV τα πάει πολύ καλύτερα απ' ό,τι φαίνεται. Εντάξει, μπορεί οι πωλήσεις να μην είναι οι αναμενόμενες (σίγουρα πολλοί δεν έχουν καταλάβει ακόμη, γιατί να το αγοράσουν), αλλά τουλάχιστον η Commodore και πολλοί ανεξάρτητοι κατασκευαστές κάνουν ό,τι μπορούν, για να το εξοπλίσουν με hardware και software. Θα πρέπει βέβαια να διευκρινίσουμε ότι τα περισσότερα από τα νέα περιφερειακά φέρνουν το μηχάνημα όλο και πιο κοντά στον κόσμο των υπολογιστών και όχι σε εκείνον των multimedia, κάτι που είχε προσπαθήσει να αποφύγει η Commodore στην αρχή.

Εχουμε λοιπόν μια κάρτα με το όνομα Professional Video Adaptor, η οποία βασίζεται στην κάρτα DCTV των 24 bit. Η ποιότητα των παραγόμενων γραφικών είναι εκπληκτική και η Commodore εντυπωσιάστηκε τόσο πολύ, που σκέφτεται να συμπεριλάβει την κάρτα στο βασικό hardware του μηχανήματος στο μέλλον. Συγχρόνως, παρουσιάστηκε και η πρώτη μονάδα σκληρού δίσκου. Το μέγεθός της είναι πραγματικά μικροσκοπικό (λίγο μεγαλύτερο από ένα κουτί τσιγάρα) και οι χωρητικότητές της κυμαίνονται από 20 έως 80 MB.



Συγχρόνως, όλο και περισσότερες εταιρίες διαφημίζουν disk drives συμβατά και με το CDTV, αν και τελικά το μόνο χαρακτηριστικό που κάνει τη συμβατότητα είναι το γκρι σκούρο χρώμα (τα περισσότερα drives για την Amiga έχουν δοκιμαστεί και συνεργάζονται κανονικότατα).

Συγχρόνως, οι Ιάπωνες δείχνουν να δουλεύουν εδώ και αρκετό καιρό επάνω στο μηχάνημα κι έτσι έχουν ήδη κάτι να παρουσιάσουν.

Στην Άπω Ανατολή θα παρουσιαστούν πολύ σύντομα CDTV συμβατές μονάδες οπτικού δίσκου, από την Panasonic. Όσο για τους τίτλους, υπάρχουν ήδη 80 διαθέσιμοι, υπερισχύοντας έτσι σε σχέση με τον κυριότερο ανταγωνιστή του CDTV, το CD-I της Philips. 30 ακόμη θα είναι έτοιμοι σε λίγο από όλα τα γνωστά software houses. Η Mirrorsoft, για παράδειγμα, τελειώνει ήδη το Xenon-II με μουσική πάντα από τους Bomb the Bass. Οι φίλοι των multimedia λοιπόν δεν χρειάζεται να απογοητεύονται. Οι καλές μέρες τώρα αρχίζουν!

ΜΕ ΧΕΡΙΑ ΚΑΙ ΜΕ ΠΟΔΙΑ

Joysticks για πάνω και κάτω άκρα



Ένα από τα πολλά gadgets που κυκλοφορούν και στους υπολογιστές είναι και αυτό. Το είχαμε εδώ και καιρό συναντήσει, αλλά τώρα κυκλοφόρησε ανανεωμένο και με φιλοδοξίες, έτοιμο να απασχολήσει και τα... πόδια σας στις κρίσιμες αναμετρήσεις με sprites.

Το Foot Pedal Controller της (ποιας άλλης) QuickJoy σας δίνει τη δυνατότητα να πραγματοποιείτε την επιτάχυνση του διαστημοπλοίου σας, χωρίς να ψάχνετε χέρι για να πατήσετε το space και χωρίς να κάνετε συνδυασμένες κινήσεις με το joystick.

Το θέμα είναι πολύ απλό: πατάτε και τρέχετε, ακριβώς σαν να οδηγείτε. Όπως ήταν αναμενόμενο, οι πρώτοι που θα ωφεληθούν θα είναι τα car racing games και ίσως ορισμένα beat 'em ups. Το περιφερειακό δεν λειτουργεί μόνο του, αλλά σε συνδυασμό με ένα κανονικό joystick (το Gravis Mousestick), με το οποίο θα λέγαμε ότι "μοιράζεται" τις κινήσεις.

Έχει τρία πεντάλ, τα οποία χρησιμοποιούνται με τον κλασικό τρόπο: Συμπλέ-κτης, επιταχυντής (γκάζι) και φρένο. Βέβαια, αυτό δεν είναι μόνιμο.

Τα πεντάλια μπορούν να προγραμματιστούν κατάλληλα, για να υποκαταστήσουν τις τρεις από τις πέντε κλασικές κινήσεις του φυσιολογικού joystick.

Υπάρχουν δυο μοντέλα, τα οποία προσαρμόζονται σε Atari ST ή Amiga, και η τιμή τους στη Βρετανία είναι 25 λίρες.

COMPUTER NEWS

AMIGA 500 PLUS: ΠΕΡΙ ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ

Τα πρώτα συμπεράσματα για τους τίτλους που κυκλοφορούν

Όπως κάθε νέο μηχάνημα, έτσι και η A500 plus περνά τον τελευταίο καιρό από εξονυχιστικά τεστ δοκιμών. Software houses και όλα τα περιοδικά διεθνώς τεστάρουν συνεχώς παιχνίδια και εφαρμογές για να διαπιστώσουν πόσο κοντά στην παλιά Amiga βρίσκεται το νέο μηχάνημα. Μην ξεχνάμε ότι τη φορά αυτή η Commodore δεν "τσιγκουνεύτηκε" τις αλλαγές, τόσο στο hardware όσο και στο λειτουργικό (firmware). Έτσι καλό είναι να δούμε πιο προσεκτικά τι θα πρέπει να περιμένουμε από το νέο μοντέλο:

α) Πρώτα τα καλά νέα: Οτιδήποτε συνδέεται στα πλάγια της Amiga 500 plus συνεργάζεται κανονικά (σκληροί δίσκοι και cartridges). Εξαίρεση αποτελεί το Action Replay II. Επίσης, οι πίσω υποδοχές δεν παρουσιάζουν κανένα πρόβλημα.

β) Η θύρα στο κάτω μέρος του μηχανήματος έχει αλλάξει. Έτσι κανείς δεν εγγυάται ότι οι κάρτες της παλιάς σας Amiga θα λειτουργήσουν, εκτός κι αν δεν χρησιμοποιούν όλες τις γραμμές του βύσματος σύνδεσης. Εδώ κανείς ακόμη δεν είναι 100% σίγουρος.

Στο software τώρα: Οι πιθανότερες αιτίες κακής συνεργασίας προγραμμάτων είναι οι εξής τρεις:

α) Το πρόγραμμα διαχειρίζεται τη μνήμη χωρίς να επιτρέπει περισσότερα από 512 K Chip memory

β) Το πρόγραμμα έχει απευθείας πρόσβαση στα νέα Denise και Agnus, τα οποία έχουν μικρές διαφορές στη σχεδίαση

γ) Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί "περίεργα" disk formats, τα οποία δεν θα συνεργαστούν με το νέο σύστημα διαχείρισης των δίσκων. Πιο συγκεκριμένα τώρα: Το Deluxe Paint δεν αναγνωρίζει τα 512 K της chip memory. Η Commodore έδωσε η ίδια έναν επίσημο πίνακα, στον οποίο επισημαίνει



δέκα μόνο προγράμματα που δεν συνεργάζονται, από ένα σύνολο 800 τίτλων. Τα προγράμματα είναι τα: SWIV, Doyble Bill, Fantasy World Dizzy, Treasure Island Dizzy, Grandstand, Compilation, Lotus Esprit Turbo, Bubble Bobble, Super Grand Prix, Midwinter 1, Turbo Out Run.

Συγχρόνως, όμως, υπάρχει ένας ακόμη κατάλογος από ξένους δημοσιογράφους, ο οποίος αναφέρει ότι δεν τρέχουν και τα: Moonshine Racers, Stormball, Cybercon 3, Final Fight, Outrun Europa, Axel's Magic Hammer, Games Winter Edition, Crime Wave, Blasteroids, Barbarian 2, 1943, Impossible Mission 2, Super scramble Simulator, Heroes of the Lance, Skidz, Street Fighter, Road Blasters, Ninja Spirit, Ghouls 'n Ghosts. Ο κατάλογος αυτός ωστόσο δεν πρόκειται να ισχύσει για πολύ. Ήδη οι περισσότερες εταιρίες, με πρώτη την US Gold, ανακοίνωσαν ότι πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσουν updates των ίδιων τίτλων συμβατά με το νέο Amiga DOS 2.

Εν τω μεταξύ, έχουν εμφανιστεί στα καταστήματα της Αμερικής τα πρώτα πακέτα με την ειδική ένδειξη "AmigaDOS 2 compatible", τα οποία προορίζονταν μέχρι τώρα για την A3000, αλλά μπορούν άφοβα πια να χρησιμοποιούν και οι A500 plus users. Μια νέα εποχή αρχίζει;

Ο ARCHIMEDES ΕΠΙ ΠΟΔΟΣ ΠΟΛΕΜΟΥ

Ο RISC διηγείται μια ιστορική μάχη

Μια νέα σημαντική προσπάθεια ήρθε να προστεθεί στο οπλοστάσιο του (λίγου μεν αλλά εκλεκτού) software που τον συνοδεύει. Ο A3000 θα αναπαραστήσει για τους users του το μπαρουτοκαπνισμένο πεδίο της μάχης του Βατερλώ μέσα από ένα πρόγραμμα που δημιουργήθηκε από έναν καθηγητή-προγραμματιστή, υπεύθυνο για εξομοιώσεις και άλλων διάσημων συγκρούσεων στην ιστορία, όπως για παράδειγμα των Borodino και Gettysburg. Το πρόγραμμα έχει ήδη γίνει μεγάλη επιτυχία σε άλλα formats και οι πωλήσεις του έχουν ξεπεράσει ήδη τις 30.000 κόπιες. Όμως, στον A3000 πρόκειται για κάτι πολύ διαφορετικό.

Εδώ έχουν χρησιμοποιηθεί τρισδιάστατες απεικονίσεις του πεδίου της μάχης και πολλά ηχητικά εφέ. Ο ίδιος ο δόκτωρ Peter Turcan δηλώνει ενθουσιασμένος ότι αυτή η έκδοση εξομοιώνει, εκτός των άλλων, και τις αντιδράσεις των στρατιωτών κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης!

Το παιχνίδι κοστίζει στη Βρετανία περίπου 25 λίρες και θα πρέπει σίγουρα να μην περάσει απαρατήρητο από τους Acorn users.

ΤΟ ΧΡΥΣΟ UPGRADE

Νέα κάρτα μνήμης με πολλά "συν"

Το τελευταίο προϊόν της Golden Image θα ευχαριστήσει ιδιαίτερα τους Amiga users. Εκ πρώτης όψεως βέβαια δεν είναι τίποτε σπουδαίο. Δεν είναι παρά μια ακόμη κάρτα μνήμης. Όμως τα χαρακτηριστικά της ξεφεύγουν από την απλή πρόσθεση μισού ακόμη Megabyte στον εξοπλισμό της A500 σας. Βλέπετε, η κάρτα είναι 2 MB, τα οποία ο χρήστης μπορεί να χωρίσει κατά βούληση σε chip RAM και fast RAM. Μπορείτε έτσι να έχετε 2 MB fast RAM, η οποία χρησιμοποιείται από τον 68000, ή 1,5 MB fast RAM και 1 MB chip RAM, η οποία χρησιμοποιείται από το βοηθητικό σετ των τσιπς της Amiga και αποδεικνύεται ιδιαίτερα χρήσιμη, όταν ασχολείστε με sampling ή animation. Για τους φίλους των παλαιότερων μοντέλων, θα πρέπει να πούμε ότι η κάρτα είναι συμβατή και με τις δυο τελευταίες εκδόσεις του Kickstart (1.2 και 1.3). Συνοδεύεται από δυο utilities RAM test και Extra Fast Ram test, για να ελέγξετε αν όλα πάνε καλά με την κάρτα σας στο τέλος. Η τιμή της δεν είναι καθόλου κακή και, αν φτάσει στην Ελλάδα στα επίπεδα της Αγγλίας (περίπου 50.000 δρχ.), τότε σίγουρα θα αποκτηθεί από πολλούς users που σκέφτονται λίγο παραπάνω από το "απαραίτητο για games" 1 MB και θέλουν να δουλέψουν με Deluxe Paint ή Sculpt 4D. Μια ακόμη πολύ χρήσιμη ιδέα από την αξιόπιστη Golden Image.

Η RAM ΠΟΥ ΔΕΝ ΞΕΧΝΑ ΠΟΤΕ

Πόσες φορές σκεφτήκατε ότι όλα θα ήταν πολύ πιο εύκολα, αν ο υπολογιστής σας μπορούσε να διατηρήσει τα δεδομένα του, όταν γυρίζετε τον διακόπτη του power; Αν η μνήμη του θυμόταν ακόμη κι όταν δεν υπήρχε ρεύμα; Φαίνεται ότι μετά από δέκα χρόνια ονειροπολήσεων έφτασε η ώρα, χάρη σε μια νέα ανακάλυψη στις Ηνωμένες Πολιτείες. Υπεύθυνες είναι δυο εταιρίες, οι Ramtron International και η ITT, οι οποίες αναπτύσσουν από κοινού ένα νέο υπολογιστή, ο οποίος θα διατηρεί το περιεχόμενο της μνήμης του, ακόμη και μετά τη διακοπή της παροχής ηλεκτρικού ρεύματος. Η μνήμη ονομάζεται FRAM ή αλλιώς ferroelectric RAM και θα αρχίσει να πωλείται μαζικά από τα εργοστάσια της εταιρίας μέσα στο 1992. Μέχρι στιγμής τίποτε άλλο δεν έχει ανακοινωθεί, αλλά οι υπεύθυνοι δεν λένε όχι, όταν τους ρωτούν αν υπάρχουν σχέδια για την κυκλοφορία κάποιου PC ή laptop με τα επαναστατικά τσιπς. Είναι ώρα να αρχίσουν να έχουν και οι υπολογιστές αναμνήσεις;

LONDON

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔ ΙΝΟ... ΕΔΩ Λ



Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Και μπορεί να μας επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις. Σας είπαμε τον περασμένο μήνα ότι μπορούμε να έχουμε πολύ ραγδαίες εξελίξεις από την Amstrad φέτος και επίσης (απ' ό,τι φαίνεται) από μία άλλη μεγάλη εταιρία, αμερικανική αυτή τη φορά (βλέπε Atari). Πάντως, η Commodore φαίνεται να τα πήγε πολύ καλά τα Χριστούγεννα. Τόσο καλά, που λέει να... ανεβάσει τις τιμές της! Αλλά, μην ανησυχείτε. Δεν πρόκειται να αλλάξει τις τιμές τής "μικρής" Amiga 500. Απ' ό,τι μαθαίνουμε, από την πρώτη Ιανουαρίου έχει ανεβάσει τις τιμές της Amiga 2000 στην Αμερική. Βέβαια, οι τιμές αυτές δεν έχουν και πολύ σχέση με τις ευρωπαϊκές τιμές, αλλά οι αυξήσεις φαίνεται να είναι στη βασική πολιτική της εταιρίας για το 1992. Άρα, μπορεί και να δούμε αυξήσεις και στην Ευρώπη. Πάντως, όπως και να έχει το πράγμα, η Commodore πρέπει να είναι η πρώτη εταιρία μέσα στα τελευταία 7 χρόνια που ανεβάζει τις τιμές της. Σίγουρα πήγαν καλά τα Χριστούγεννα.

Αλλά, ας αφήσουμε την Commodore στην ευημερία της (μια και δεν έχει ανακοινώσει τίποτα καινούριο) και ας δούμε κάτι που θα επηρεάσει την αγορά στους επόμενους μήνες.

Αυτή την ιστορία, για την οποία γράψαμε στο τεύχος του Δεκεμβρίου, με τα multimedia PCs και το νέο "στάνταρντ" που θέλει να λανσάρει η Microsoft, τη θυμάστε; Απ' ό,τι φαίνεται έχει αρχίσει να "πιάνει" εδώ, στην αγγλική αγορά.

Για παράδειγμα, η Creative Labs άρχισε ήδη να διαθέτει το Creative Multimedia Upgrade Kit για IBM συμβατά! Δηλαδή, ένα σετ από κάρτες, περιφερειακά και προγράμματα που (σύμφωνα με την Creative Labs) θα κάνουν το PC σας... MPC.

Πάει! Χριστούγεννα ήταν και πέρασαν. Και τώρα; Και τώρα, πίσω στα καθιερωμένα. Εργασία, χαρά και βροχή καπάκι. Αλλά, μην απελπίζεστε. Το 1992 είναι εδώ.

Το kit αυτό περιέχει τη γνωστή και πολύ καλή κάρτα ήχου Sound Blaster Pro, ένα CD-ROM drive, 5 CD-ROMs, ένα πολύ λεπτό εγχειρίδιο οδηγιών και τις... multimedia επεκτάσεις για τα Windows. Να υπενθυμίσουμε ότι οι επεκτάσεις αυτές επιτρέπουν στα Windows να ελέγχουν ένα CD-ROM και φυσικά τη νέα κάρτα ήχου.

Η δε κάρτα ήχου είναι πραγματικά εκπληκτική. Η νέα έκδοση της Sound Blaster (δηλαδή η Pro), αν και βρίσκεται στην αγγλική αγορά ήδη αρκετούς μήνες, δεν παύει να εκπλήσσει όλους εμάς που δεν γνωρίσαμε άλλους ήχους εκτός από τα εκνευριστικά "μπιπ" από τα μεγάφωνα των συμβατών.

Αναλυτικότερα, μεταξύ άλλων, προσφέρει, εκτός από το στερεοφωνικό ήχο, δυνατότητες αναπαραγωγής φωνής, ενσωματωμένο ενισχυτή, ελεγκτή για CD-ROM drives, υποδοχή για Midi, υποδοχή για joystick και φυσικά το απαιτούμενο software, για να "παίζουν" όλα αυτά μαζί. Το drive που προσφέρεται μαζί με το Multimedia kit κατασκευάζεται από την Panasonic και μπορείτε να το αγοράσετε για εσωτερική ή εξωτερική... "χρήση". Φυσικά, το drive αυτό μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, για να παίξετε και κανονικά Compact Disks μουσικής. Το ωραίο δε είναι ότι, επειδή το Sound Blaster Pro έχει το δικό του ενισχυτή, δεν χρειάζεται να έχετε ξεχωριστό ενισχυτή για το drive παρά μόνο δύο ηχεία!

Το αρκετά εντυπωσιακό αυτό kit προσφέρεται στην τιμή των 645 λιρών (215.000 δρχ.). Τιμή αρκετά τσουχτερή, αλλά μην ξεχνάτε ότι επιτέλους κάνετε το PC σας έτοιμο να συναγωνιστεί μία Amiga. Από την άλλη βέβαια, μπορείτε να αγοράσετε μία Amiga κατευθείαν μαζί με το θρυλικό Video Toaster και να γλιτώσετε κάμποσα χρήματα και να έχετε καλύτερα αποτελέσματα. Αν βέβαια έχετε ήδη αγοράσει ένα PC, το Multimedia Upgrade kit είναι μια καλή λύση, μέχρι να αρχίσουν να κυκλοφορούν τα πρώτα PCs με τα παραπάνω περιφερειακά ενσωματωμένα σαν βασικά "περιφερειακά". Γελάτε; Θα τα πούμε σε κάνα χρόνο. Αυτό τον καιρό η αγορά στην Αγγλία έχει πάρει μία νέα στροφή. Δεν μιλάμε φυσικά για την ολοκληρωτική κατάληψη της αγοράς από τα συμβατά με τα IBM μηχανήματα, αλλά την τρομακτική εξάπλωση που έχουν πάρει οι παιχνιδομηχανές στην αγορά.

Φυσικά, μαζί με τις παιχνιδομηχανές έχουμε και τον κατακλυσμό των παιχνιδιών και των περιοδικών του είδους. Όμως, φαίνεται ότι τα "συμβατικά" περιοδικά δεν ικανοποιούν πια τους "παιχνιδάδες", οι οποίοι βέβαια δεν έχουν και πολύ άδικο, μια και τα σημερινά παιχνίδια αδικούνται συνήθως από τα περιοδικά του είδους. Βλέπετε, τα σημερινά παιχνίδια είναι τόσο πολύπλοκα σε γραφικά και ήχο, που δεν είναι δυνατόν να τα περιγράψει κανείς με λόγια και να μεταφέρει τις τυχόν συγκινήσεις που δίνει ένα παιχνίδι. Κάτι δηλαδή παρόμοιο με τις κριτικές των κινηματογραφικών έργων. Ο κριτικός δίνει πάντα μια προσωπική εντύπωση για το έργο, που σίγουρα δεν μεταφέρει το κλίμα και πολλές φορές δεν συμφωνεί με τη δική μας γνώμη.

Έτσι, λοιπόν, είδαμε τελευταία μία προσπάθεια να ξεπεραστεί το πρόβλημα αυτό με την εξάπλωση των δοκιμαστικών εκδόσεων παιχνιδιών, τα οποία μπορεί να μην είχαν όλες τις δυνατότητες της κανονικής έκδοσης, αλλά μπορούσαν να διανέμονται δωρεάν με τα περιοδικά και έτσι οι αναγνώστες να μπορούν να παίρνουν μία γεύση από το παιχνίδι. Όμως, η πληθώρα των νέων παιχνιδιών που ανακοινώνονται κάθε μήνα δεν μπορεί να διατεθεί για demos με αυτό τον τρόπο (εκτός και αν τα περιοδικά του χώρου στην Αγγλία αρχίσουν να κυκλοφορούν με hard-disks κολλημένα στο εξώφυλλό τους).

Έτσι, λοιπόν, άρχισε να πιάνει η ιδέα των "οπτικο-ακουστικών μέσων", με έμμεσο αποτέλεσμα να κυκλοφορεί εδώ και ένα μήνα το Clip, το πρώτο αγγλικό περιοδικό σε βιντεοκασέτα. Το περιοδικό αυτό κοστίζει 5 λίρες (1.600 δρχ.) και προσφέρει αρκετά καλά τεστ παιχνιδιών με... ζωντανή δράση!

Αλλά, αυτό δεν είναι τίποτα. Τον περασμένο μήνα έκανε την πρώτη της εμφάνιση στην αγγλική τηλεόραση μια νέα εκπομπή για κομπιουτερο-παιχνίδια. Η εκπομπή λέγεται Gamesmaster και θα διαρκέσει 10 εβδο-

μάδες. Στόχος της είναι το να φέρει στην τηλεόραση νέα από την αγορά των παιχνιδιών, να δώσει αναλύσεις και, τέλος, να προσφέρει hints and tips κατευθείαν από τη μικρή οθόνη. Η εκπομπή αυτή γυρίζεται σε έναν παλιό εγκαταλελειμμένο αγγλικό ναό και τα σκηνικά είναι πραγματικά εντυπωσιακά.

Και, μια και μιλάμε για οπτικοακουστικά μέσα, να και μια πολύ ενδιαφέρουσα είδηση που μας έρχεται από την Αμερική. Η γνωστή γιγαντιαία εταιρία ηλεκτρονικών AT&T ανακοίνωσε ότι από το Μάιο θα αρχίσει να διαθέτει στην αμερικανική αγορά το πρώτο πραγματικό video-τηλέφωνο. Δηλαδή, το πρώτο εμπορικό τηλέφωνο που θα επιτρέπει στους συνομιλητές να δουν ο ένας τον άλλο. Το τηλέφωνο αυτό ονομάζεται VideoPhone 2500 και κοστίζει μόλις 1.500 δολάρια (περί τις 300.000 δρχ.). Το ωραίο είναι ότι, επειδή το τηλέφωνο αυτό χρησιμοποιεί νέες τεχνικές συμπίεσης των δεδομένων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με τις... υπάρχουσες γραμμές του δικτύου. Το τηλέφωνο αυτό, που δεν είναι μεγαλύτερο σε μέγεθος από μία κανονική συσκευή, είναι εφοδιασμένο με μία μικρή πτυσσόμενη οθόνη υγρού κρυστάλλου 3,3" και φυσικά μια μικρή κάμερα. Ακόμα, υπάρχει και μία παράλληλη θύρα για σύνδεση με υπολογιστή (φυσικά... MPC!). Συνδέεται δε κατευθείαν στο κανονικό τηλεφωνικό δίκτυο! Στη διάρκεια μιας σύνδεσης, οι δύο συνομιλητές μπορούν να πιέσουν το κουμπί με την ένδειξη "video", για να μπορέσουν να δουν ο ένας τον άλλο. Η εικόνα που βλέπετε στη μικρή οθόνη είναι έγχρωμη αλλά όχι ακριβώς σε... πραγματικό χρόνο, μια και η συσκευή μεταδίδει 10 εικόνες ανά δευτερόλεπτο. Άρα, υπάρχει μία μικρή καθυστέρηση και το μάτι μπορεί να ξεχωρίσει τις εικόνες και δεν δημιουργείται η αίσθηση τής κινούμενης εικόνας, λόγω μεταισθήματος. Παρ' όλα αυτά, εσείς μπορείτε να μιλήσετε ΚΑΙ να δείτε το συνομιλητή σας. Αν μάλιστα ήσασταν στο μπάνιο, όταν χτύπησε το τηλέφωνο, δεν έχετε παρά να... καλύψετε την κάμερα! Το εντυπωσιακό (λόγω της συμβατότητάς του με το υπάρχον δίκτυο) αυτό τηλέφωνο αναμένεται να είναι ευρέως διαδομένο στην Αμερική μέσα στο 1993, αλλά μπορεί να το αγοράσει οποιοσδήποτε από το Μάρτιο και μετά.

Δηλαδή, για να λέμε τα σύκα σύκα και τη σκάφη σκάφη, όταν λέμε "οποιοσδήποτε", εννοούμε οποιοσδήποτε, δηλ. κανένας δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσει στο δίκτυο της Ελλάδος. Γιατί είπαμε ότι είναι συμβατό με το "κανονικό" δίκτυο, αλλά στην Ελλάδα το δίκτυο κάθε άλλο παρά κανονικό είναι. Αλλά, δεν βριέστε. Τι να τα κάνουμε εμείς τα βιντεο-τηλέφωνα, όταν ο ΟΤΕ μάς προσφέρει τη δυνατότητα να έρθουμε ο ένας κοντά στον άλλο με το να μπορούμε να μιλάμε δέκα-δέκα στο τηλέφωνο;

Και με τα νέα για το βιντεο-τηλέφωνο, που σε λίγο θα βρίσκεται στα καταστήματα, θα σας αφήσουμε και αυτό το μήνα. Από το μονίμως βροχερό και ομιχλώδες Λονδίνο και μέχρι τον επόμενο μήνα,

Γεια και Χαρά.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

Τα Χριστούγεννα μπορεί να τελείωσαν, αλλά η μανία για το αμερικανικό κατς που σάρωσε τις ευρωπαϊκές αγορές παιχνιδιών φαίνεται να συνεχίζεται. Το γιατί, βέβαια, μάς είναι εντελώς άγνωστο. Τέλος πάντων, έχουμε και λέμε:

1. WWF Wrestlemania (Ocean)
2. Bart vs The Space Mutants (Ocean)
3. Terminator 2 (Ocean)
4. Dizzy's Excellent Adventures (Codemasters)
5. Dizzy Collection (Codemasters)
6. Turtles - The Coin-Op (Imageworks)
7. Populous 2 (Electronic Arts)
8. Lotus Turbo Challenge 2 (Gremlin)
9. Final Flight (US Gold)
10. Soccer Stars (Empire)

ΔΩΡΕΑΝ UNIX ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Όπως μαθαίνουμε, θα κυκλοφορήσει κατά το καλοκαίρι μία δωρεάν έκδοση του BSD 4.4 Unix για την Amiga 3000. Η έκδοση αυτή θα διατίθεται σε cartridges για το tape drive 3070 της Amiga, εντελώς δωρεάν (αν εξαιρεθεί το κόστος του cartridge). Βλέπετε, μια και η Commodore δεν ευδοκίμησε να βγάλει μόνη της μία έκδοση της προκοπής του Unix, αποφάσισαν τα πανεπιστήμια να το κάνουν μόνα τους. Υπάρχουν ακόμα ιδεαλιστές λοιπόν.

ΠΡΩΤΟΙ ΣΤΗΝ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΟΙ ΙΣΠΑΝΟΙ

Και όμως ΔΕΝ κατέχουμε τα πρωτεία! Διεθνής μελέτη για την πειρατεία στην Ευρώπη έδειξε ότι οι Ισπανοί και οι Πορτογάλοι κατέχουν τα πρωτεία στην πειρατεία software. Συγκεκριμένα, η μελέτη έδειξε ότι οι γείτονές μας έχουν αγοράσει πρωτότυπο μόνο το 8% των προγραμμάτων για τα MAC και το 10% για τα PCs τους! Αντίθετα, οι πιο νομοταγείς φαίνεται να είναι οι... Άγγλοι! Έχουν, λέει η μελέτη, 54% πρωτότυπο software για τα MACs και 33% για τα PCs. Όχι, παίζουμε.

ΕΡΧΕΤΑΙ Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ

Η γνωστή μας Spectrum Holobyte ανακοίνωσε ότι αγόρασε τα δικαιώματα, για να σχεδιάσει μία σειρά από νέα παιχνίδια βασισμένα στην πολύ γνωστή σειρά STARTREK: Η Επόμενη Γενιά. Άρα, μετά το Σποκ και τον Κιρκ, σειρά έχουν τώρα ο Data και η Τρόι. Τα παιχνίδια (θα είναι ολόκληρη σειρά, όπως είπαμε) να τα αναμένετε πολύ σύντομα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ

Η εταιρία Epyx παρουσίασε μια πρωτότυπη συλλογή παιχνιδιών. Η συλλογή αυτή, που λέγεται Gateway, είναι σχεδιασμένη για να τρέχει σε... φορητά! Δηλαδή, όλα τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για οθόνες LCD και δεν χρειάζονται mouse ή joystick. Το ωραίο είναι ότι, μια και τα παιχνίδια αυτά προορίζονται για τα στελέχη εταιριών που θέλουν κάτι για να "σκοτώσουν" μερικές ώρες ανίας, μπορούν να ολοκληρωθούν μέσα σε 5 ή 10 λεπτά. Ανάμεσα στα παιχνίδια διακρίναμε το "Γέμισε τη Βαλίτσα", που, όπως υποδηλώνει ο τίτλος του, σας ζητάει να γεμίσετε μία βαλίτσα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, έτσι ώστε να χωρέσει ένα πλήθος από ρούχα και αξεσουάρ! Ενα παιχνίδι βγαλμένο από τη ζωή.





Γράφει ο Βασίλης Γούσιας

ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΑΣ ΜΕΛΛΟΝ

Μειώνοντας κατά 3 μήνες τη θητεία με ένα PC

Λίγο το φιλμ "Παιχνίδια Πολέμου" το 1983, λίγο κάποιο μπέρδεμα στα κομπιούτερ της NORAD (του συστήματος έγκαιρης προειδοποίησης των ΗΠΑ σε περίπτωση πολέμου) εκείνα τα ίδια χρόνια κι έχει περάσει η εντύπωση πως ένα λάθος σε κάποιο κομπιούτερ μπορεί να σημάνει την κήρυξη πυρηνικού πολέμου και τον αφανισμό του πλανήτη.

Η αλήθεια είναι πως ένα από τα λάθη των κομπιούτερ της NORAD, στις αρχές της περασμένης δεκαετίας, λίγο έλειψε να σημάνει αυτό ακριβώς, καθώς απεικόνισε λαθεμένα σοβιετικούς πυραύλους πάνω απ' το Βόρειο Πόλο, οι οποίοι "κατευθύνονταν" στα αμερικανικά αστικά κέντρα.

Και, μόλις πριν από λίγους μήνες, ένας καθηγητής του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης υποστήριξε ότι, εξαιτίας ενός λαθεμένου προγραμματισμού, ενδέχεται οι πύραυλοι με πυρηνικές κεφαλές που βρίσκονται στα σιλό των ΗΠΑ να εκτοξευτούν το 2000 και ζήτησε επειγόντως την αλλαγή του προγράμματος που τους ελέγχει.

Στη δεκαετία του '80, ωστόσο, καθώς γίνονταν φανερές κάποιες αδυναμίες των κομπιούτερ, έγινε στα αμερικανικά επιτελεία μια αξιόλογη αναδόμηση του συστήματος έγκαιρης προειδοποίησης, βασισμένη τόσο στα νεότερης γενιάς κομπιούτερ όσο και σ' ένα προσεκτικά εκπαιδευμένο κι επιλεγμένο προσωπικό, οπότε η πιθανότητα ενός κατά λάθος πολέμου έχει μάλλον εκλείψει.

Έτσι θέλουμε να πιστεύουμε, τουλάχιστον. Πάλι όμως παραμένει σε μεγάλο μέρος του κοινού η εντύπωση πως ένα ολοκαύτωμα μπορεί να έρθει ανά πάσα στιγμή, κι υπεύθυνο γι' αυτό θα 'ναι ένα ελαττωματικό μικροκύκλωμα. Έτσι κι αλλιώς, όμως, κάθε μεγάλη εφεύρεση αντιμετωπίστηκε για πολλά χρόνια με καχυποψία και επιθετικότητα από μέρος του κοινού, οπότε δεν βλέπω γιατί τα κομπιούτερ θα 'πρεπε να τη γλιτώσουν.

Για να λυθούν κάποιες παρεξηγήσεις, πρέπει να αναφέρω πως, χάρη στα κομπιούτερ, έχουν μειωθεί σε απίστευτο βαθμό οι πιθανότητες κήρυξης πολέμου από κάποιο λάθος ή κάποια παρεξήγηση (η ιστορία είναι γεμάτη από τέτοια περιστατικά στους περασμένους αιώνες).

Γιατί το ανθρώπινο μάτι μπορεί πολύ πιο εύκολα από ένα εξελιγμένο ηλεκτρονικό "μάτι" να κάνει λάθος και ν' αναγνωρίσει σαν εχθρικό ένα φιλικό αντικείμενο.

Τα κομπιούτερ λοιπόν έχουν βρει άφθονες εφαρμογές στις ανά τον κόσμο πολεμικές μηχανές, ήδη απ' τα χρόνια του '60, όταν εμφανίστηκαν τα λεγόμενα "σκεπτόμενα όπλα". Σήμερα, ο μικροεπεξεργαστής αποτελεί απαραίτητο και βασικό εξάρτημα κάθε εξελιγμένου όπλου και βλήματος.

Παράλληλα, στις χώρες όπου ο στρατός είναι επαγγελματικός και κάθε στρατιώτης κοστίζει άφθονα χρήματα στο φορολογούμενο, τα κομπιούτερ χρησιμοποιούνται ευρύτατα για την καλύτερη δυνατή διάρθρωση του αμυντικού συστήματος, ώστε να γίνεται κατορθωτή η ύπαρξη μιας ισχυρής πολεμικής μηχανής με το ελάχιστο δυνατό προσωπικό. Ο στρατός των ΗΠΑ, για παράδειγμα, που θεωρείται σήμερα σαν η πιο αποτελεσματική πολιτική πολεμική μηχανή, αριθμεί μόλις εξαπλάσιους άντρες απ' το δικό μας!

Στο δικό μας στρατό η χρήση των κομπιούτερ στη διάρθρωση της άμυνας είναι περιορισμένη. Έτσι, ένα 10% των εφέδρων κι ένα ακόμα μεγαλύτερο ποσοστό των μονίμων απασχολούνται σε δουλειές γραφείου, στα επιτελεία και τα γραφεία των μονάδων και των υπομονάδων.

Οι πιο πολλές απ' αυτές τις δουλειές είναι εργασίες ρουτίνας, απλές, γραφειοκρατικές διαδικασίες. Δεν είναι δύσκολες αυτές οι εργασίες ρουτίνας. Απλά είναι χρονοβόρες για την περιορισμένη και με αρκετές ατέλειες μνήμη ενός ανθρώπου. Αντίθετα, γίνονται πανεύκολες για ένα κομπιούτερ.

Δεν είναι καθόλου τραβηγμένο αν πει κανείς πως ένα απλό και φτηνό PC θα μπορούσε να αναλάβει το σύνολο της εργασίας γραφείου μιας μονά-

δας και των υπομονάδων της. Μ' αυτό τον τρόπο, το 10% των εφέδρων που σήμερα απασχολούνται στα γραφεία (επιτελείων, μονάδων και υπομονάδων) θα μπορούσαν να χρησιμοποιούνται σε πιο ουσιαστικές δραστηριότητες, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα για μείωση της θητείας κατά 2 μήνες (10%), χωρίς να μειωθεί στο παραμικρό η αμυντική ικανότητα της χώρας.

Ταυτόχρονα, θα "περισσέψει" ένα μεγάλο ποσοστό από τους μόνιμους αξιωματικούς κι υπαξιωματικούς, που αυτή τη στιγμή απασχολούνται στα γραφεία και τους οποίους ο Έλληνας φορολογούμενος δεν τους πληρώνει, για να στρογγυλοκάθονται σε κάποια γραφεία, όταν ο δικός του γιος φυλάει σκοπιά με -10°C κάπου στα σύνορα. Με τις αμοιβές που τώρα δίνονται σ' αυτούς, θα μπορούσαν να προσληφθούν περισσότεροι οπλίτες πενταετούς υποχρέωσης, κι έτσι να μειωθεί κατά έναν ακόμα μήνα η θητεία για τους εφέδρους.

Κι όλα αυτά, μόνο με PC και χωρίς να αλλάξουν τα στρατηγικά σχέδια ή να μεταβληθεί η στρατιωτική δύναμη της Ελλάδας.

Κάποια πιο περίπλοκα ηλεκτρονικά συστήματα, όμως, θα μπορούσαν να βοηθούν τους επιτελείς στην κατάστρωση αποτελεσματικότερων στρατηγικών σχεδίων κι έτσι να αυξηθεί η αμυντική ικανότητα του στρατού μας.

Ακόμα περισσότερο μπορεί να αυξηθεί η αμυντική ικανότητα αν χρησιμοποιούνταν κομπιούτερ στην επιλογή της ειδικότητας κάποιου, έτσι που να τοποθετούνται οι κατάλληλοι έφεδροι στις κατάλληλες θέσεις, ενώ οι δικαιότερες υπηρεσίες και μεταθέσεις, οι οποίες θα "διατάζονται" από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, θα τονώσουν το ηθικό των στρατευμένων.

Παράλληλα, το ελληνικό κράτος θα έχει οικονομικά οφέλη, καθώς οι νεαροί Έλληνες αυτούς τους μήνες, που θα γλιτώσουν απ' τη θητεία χάρη στα κομπιούτερ, θα παράγουν. Γιατί, μην ξεχνάμε πως δεν πρόκειται για τρεις τυχαίους μήνες απ' τη ζωή κάποιου, αλλά για τρεις μήνες απ' τα δέκα πιο δημιουργικά χρόνια της ζωής του. Και, μ' αυτά τα οικονομικά οφέλη θα μπορεί ο ελληνικός στρατός να συνεχίσει να εκσυγχρονίζεται.

Υ.Γ. Δεν φαντάζομαι να κλειδώνετε ακόμα τις πόρτες σας τα βράδια;... Τα σύνορά μας πια τα υπερασπίζεται ο Χρήστος Κυριακός, εδώ κι ένα μήνα. Καλή Θητεία, Χρήστο.

ΘΕΜΑ

Όταν τα Hi Scores αμείβονται

Η Nintendo έχει μια πολύ καλή παράδοση στα happenings και φροντίζει κάθε τόσο να την ανανεώνει. Πιστή σε αυτή την παράδοση, οργάνωσε το μεγάλο διαγωνισμό που έχει ήδη αρχίσει από τις 27 Ιανουαρίου στο MINION.





Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει ενάμιση μήνα (μέχρι τις 7 Μαρτίου) και για τις ανάγκες του έχει διαμορφωθεί ειδικά ένας χώρος 400 τετραγωνικών μέτρων (!) στον ένατο όροφο του πολυκαταστήματος MINION. Σε αυτό το χώρο έχει στηθεί μια μεγάλη εξέδρα πάνω στην οποία βρίσκονται τα μηχανήματα, στα οποία οι υποψήφιοι θα διαγωνίζονται στο παιχνίδι Super Mario Bross I. Οι μεγάλες οθόνες στις οποίες θα εξελίσσονται οι αγώνες βρίσκονται υπερυψωμένες σε σημείο που προσφέρει πανοραμική άποψη, ώστε να μπορούν εύκολα οι θεατές να παρακολουθούν τις προσπάθειες των διαγωνιζόμενων. Καθημερινά γίνονται τέσσερις διαγωνισμοί, σε διαφορετικές ώρες. Ο πρώτος ξεκινά στις 10 το πρωί, ο δεύτερος στις τρεις μετά το μεσημέρι, ο τρίτος στις πέντε και ο τελευταίος στις 7. Κάθε αγώνας διαρκεί περίπου μισή ώρα και οι τέσσερις νικητές κάθε ημέρας κερδίζουν κασέτες με παιχνίδια της Nintendo. Στο χρόνο ανάμεσα στους αγώνες όσοι βρίσκονται στο χώρο μπορούν να παίζουν με τα 20 Gameboy και τα 5 NES που βρίσκονται εκεί με κασέτες, που περιέχουν πολλά παλιά αλλά και καινούρια παιχνίδια για όσους δεν διαγωνίζονται ή και για όσους θα διαγωνιστούν και θέλουν να προπονηθούν. Όλοι οι νικητές της εβδομάδας θα διαγωνίζονται μεταξύ τους κάθε Σάββατο στη 1 το μεσημέρι και το δώρο για τον νικητή θα είναι ένα Gameboy και το δικαίωμα συμμετοχής στον τελικό που θα γίνει στις 7/3/1992, με δώρο 160 χιλιάδων δραχμών. Εξάλλου, το PIXEL προσφέρει στον πρώτο νικητή και μια ισόβια συνδρομή στο περιοδικό καθώς και ετήσιες συνδρομές για πολλούς ακόμη. Ωστόσο, όλοι όσοι θα λάβουν μέρος στο διαγωνισμό θα πάρουν αναμνηστικά δώρα, ανεξάρτητα από το αν θα κερδίσουν ή όχι.

Κάθε διαγωνισμός ξεκινάει σε εντυπωσιακή ατμόσφαιρα, με καπνογόνα και laser, με ένα μουσικό θέμα να ακούγεται από τα ηχεία, ενώ μια οπτική εισαγωγή παρουσιάζεται σε όλες τις οθόνες ταυτόχρονα. Η ανταπόκριση του κόσμου είναι πολύ μεγάλη ήδη και προβλέπεται να αυξηθεί αρκετά μέσα στις επόμενες μέρες, ενώ ο διαγωνισμός εξελίσσεται. Οι υπεύθυνοι της C-ITOH & Co (HELLAS) LTD/Nintendo που αντιπροσωπεύει αποκλειστικά τη Nintendo στην Ελλάδα έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά και η εκδήλωση μοιάζει πολύ σε ύφος, ατμόσφαιρα και ποιότητα με τις αντίστοιχες εκδηλώσεις που γίνονται σε όλη την Ευρώπη. Όσοι γνωρίζετε το Mario, αλλά και όσοι δεν τον γνωρίζετε αλλά θα θέλατε να τον γνωρίσετε, μπορείτε να τον βρείτε στο MINION, και με την ευκαιρία της γνωριμίας να κερδίσετε και ένα Gameboy! (Η και κάτι περισσότερο, γιατί όχι;)







Τι θα λέγατε για μια περιπέτεια τεράστια σε μέγεθος; Με τρομερά γραφικά και φανταστικό ήχο; Με ατμόσφαιρα επιστημονικής φαντασίας; Με φιλικό user interface; Με τεράστιο μέγεθος; Κυρίες και κύριοι, τα CD ROM games είναι εδώ!!!

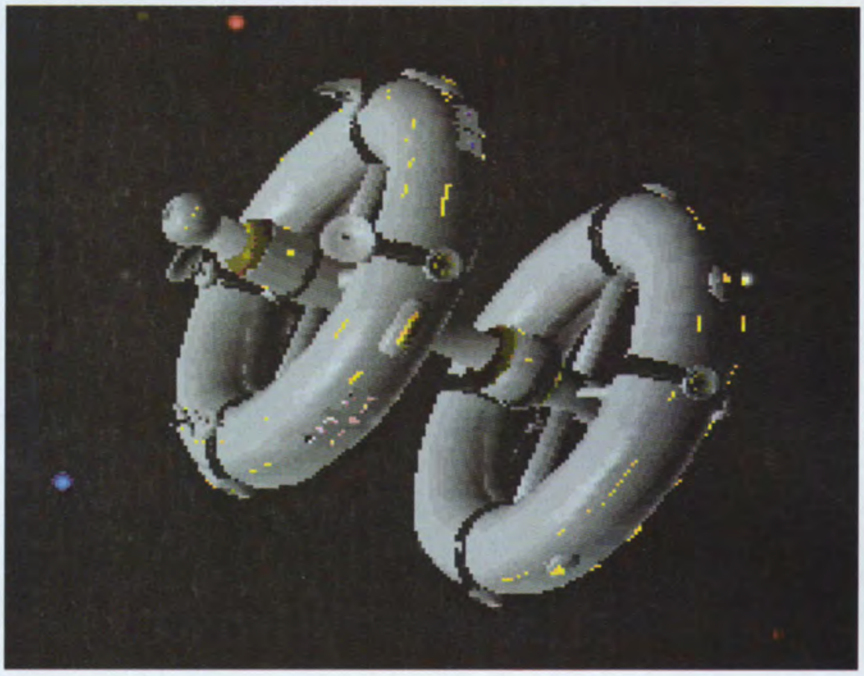
• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Πρωτοεμφανίστηκαν το 1989, και από τους πρωτοπόρους ήταν ένα παιχνίδι για το Macintosh, το Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel, που είχε δημιουργήσει ιδιαίτερη αίσθηση σε όσους από τους χρήστες του Macintosh είχαν CD-ROM drive και ασχολούνταν με παιχνίδια, εφόσον ήταν κάτι εντελώς έξω από τα καθιερωμένα (όπως και να το κάνει κανείς, τόσα megabytes παιχνιδιού δεν τα βλέπεις κάθε μέρα!). Κάτι τέτοιο, φυσικά, δεν θα μπορούσε να μην έχει συνέχεια. Αυτά τα παιχνίδια ήταν οι φυσικοί πρόγονοι του CDTV και των σύγχρονων CD-ROM games. Τρία χρόνια μετά το Cosmic Osmo, λοιπόν, βλέπουμε ένα ακόμη παιχνίδι στο Macintosh. Εκατόν είκοσι οκτώ Megabytes sampled ήχου, έγχρωμων υψηλής ανάλυσης γραφικών και interactive gameplay συγκεντρώθηκαν σε ένα Compact Disk και έφθασαν μέχρι τα χέρια μας.

Το Spaceship Warlock, σύμφωνα με την κοινή ορολογία, είναι ένα interactive movie, μια ταινία που εξελίσσεται με παρέμβαση του χρήστη. Ωστόσο, ένας από τους ορισμούς που δίνουν στο παιχνίδι οι κατασκευαστές του είναι "Interactive, First-Person Perspective, Graphic Exploration Adventure Simulation" - που σημαίνει "Γραφική εξομοίωση περιπέτειας εξερεύνησης, σε προοπτική πρώτου προσώπου, με παρέμβαση του χρήστη"! Αν και αυτός ο ορισμός είναι αρκετά πιο σύνθετος από τον πρώτο, είναι ωστόσο και πολύ πιο κοντά στην πραγματικότητα. Στο Spaceship Warlock τα πρωτότυπα χαρακτηριστικά είναι λίγα, αλλά σε κανένα παιχνίδι μέχρι τώρα δεν έχουμε δει συνδυασμένα τόσα πολλά high - end χαρακτηριστικά. Το παιχνίδι είναι στη βάση του ένα full - graphic adventure. Τα πάντα γίνονται με τη χρήση του ποντικιού, κλικάροντας σε κάποιο σημείο στην εικόνα, που είναι διαρκώς παρούσα για κάθε χώρο στον οποίο θα βρεθείτε. Τα γραφικά είναι τρισδιάστατα, σχεδιασμένα με προοπτική "πρώτου προσώπου", που σημαίνει πως ό,τι βλέπετε είναι όπως θα φαινόταν, αν βρισκόσασταν πραγματικά σε εκείνο το χώρο. Καταλαβαίνετε λοιπόν ότι από αυτή την οπτική γωνία δεν θα δείτε σε καμιά περίπτωση τον εαυτό σας. Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού, ωστόσο, ενεργοποιείται μια "εξωτερική κάμερα", αλλάζει δηλαδή η οπτική γωνία και παρακολουθούμε μερικά τμήματα της εξέλιξης της υπόθεσης από κάποιο μακρινό σημείο (για παράδειγμα κατά τις πρώτες φάσεις του διαστημικού ταξιδιού ή κατά τη διάρκεια της πρώτης μάχης). Ο τρόπος με τον οποίο μπορεί ο παίκτης να κινηθεί στο χώρο δεν είναι απόλυτος: οι διαθέσιμες κινήσεις είναι σχετικές και ουσιαστικά η μόνη επιλογή που προκαλεί πραγματική μετατόπιση είναι η κίνηση προς τα εμπρός. Γιά να πάτε προς τα πίσω πρέπει να κάνετε δύο επιτόπιες στροφές προς τα αριστερά ή τα δεξιά και, έχοντας γυρίσει προς τα πίσω, μπορείτε να κινηθείτε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Στις πίστες του παιχνιδιού



βρίσκονται πολλά αντικείμενα που πρέπει να χρησιμοποιηθούν. Για να τα χρησιμοποιήσετε, αρκεί να κλικάρετε επάνω τους ή να τα "σύρετε" με το κουμπί του mouse κρατημένο σε μερικές περιπτώσεις. Ετσι γλιτώνει ο χρήστης από το απελπιστικό ψάξιμο για την κατάλληλη λέξη ή τον συνδυασμό επιλογών που θα ενεργοποιήσει το κάθε αντικείμενο. Τα πράγματα γίνονται πολύ πιο απλά έτσι και η εξέλιξη του παιχνιδιού είναι πολύ πιο ρεαλιστική. Επίσης, όταν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε κάποιο αντικείμενο, θα εμφανιστούν μόνον αυτά που χρειάζεστε σε εκείνο το σημείο· έτσι το παιχνίδι γίνεται αρκετά πιο εύκολο. Στα control του παιχνιδιού, τέλος, συμπεριλαμβάνεται και ένα μενού με επιλογές για τη ρύθμιση του ήχου και την αποθήκευση της θέσης μας στο παιχνίδι, συμπληρώνοντας τη λίστα με τα χαρακτηριστικά ενός τυπικού adventure. Όμως, το Spaceship Warlock δεν είναι ένα τυπικό adventure... είναι κάτι παραπάνω. Ακολουθήστε μας... και θα σας ξεναγήσουμε στο διαστημικό του κόσμο!



CONFIGURATION

Το Spaceship Warlock βρίσκεται αποθηκευμένο σε ένα CD και για να το τρέξετε χρειάζεστε ένα Color Macintosh II με οθόνη 13 ιντσών, Λειτουργικό 6.0.2 ή μεταγενέστερο, φυσικά ένα CD-ROM drive (συνίσταται χρόνος προσπέλασης 380 milliseconds ή μικρότερος) και τουλάχιστον 4 Megabytes RAM στη διάθεση του μηχανήματος. Αν ο Mac σας είναι γρήγορος, θα μπορέσετε να χαρείτε το παιχνίδι χωρίς να σας σπάσουν τα νεύρα - αν όμως το μηχάνημα είναι αργό, δεν εγγυόμαστε για τίποτα. Αφού βασανιστήκαμε λιγάκι με το configuration, κατορθώσαμε τελικά να ενεργο-









ποιήσουμε το παιχνίδι - και ξεχάσαμε και εκνευρισμούς και ελεύθερες μνήμες και RAM Disks και τα πάντα! Από το μεγάφωνο του Macintosh πετάχτηκε μια επιβλητική μουσική, καθώς το παιχνίδι φόρτωνε, για να εμφανίσει μετά από λίγο ένα animated sequence που μας έκοψε την ανάσα.

Αφού συνήλθαμε από το σοκ της εισαγωγής και παρακολουθήσαμε την - επίσης καταπληκτική - ενημέρωση για την υπόθεση του παιχνιδιού, περάσαμε στο "ζουμί". Ο πληθυντικός έχει σημασία όπου χρησιμοποιείται, γιατί το παιχνίδι το έπαιξα παρέα με τον Αντώνη (τα χάνει κάτι τέτοια;). Το παιχνίδι ξεκινάει όπως ξεκινούν όλα τα adventures. Βρίσκεστε σε έναν πλανήτη (τον ονόμασαν Stambul) και φυσικά στην τσέπη σας δεν έχετε φράγκο.

Τι πρέπει να κάνετε; Άγνωστο. Το παιχνίδι δεν συνοδεύεται από βιβλίο οδηγιών και - μεταξύ μας - τι να το κάνει;

Μέσα στο CD βρίσκονται σε file όλες οι πληροφορίες που χρειάζεται ο παίκτης. Ακόμα και αυτές όμως δεν διαφωτίζουν σχετικά με την υπόθεση.

Η ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

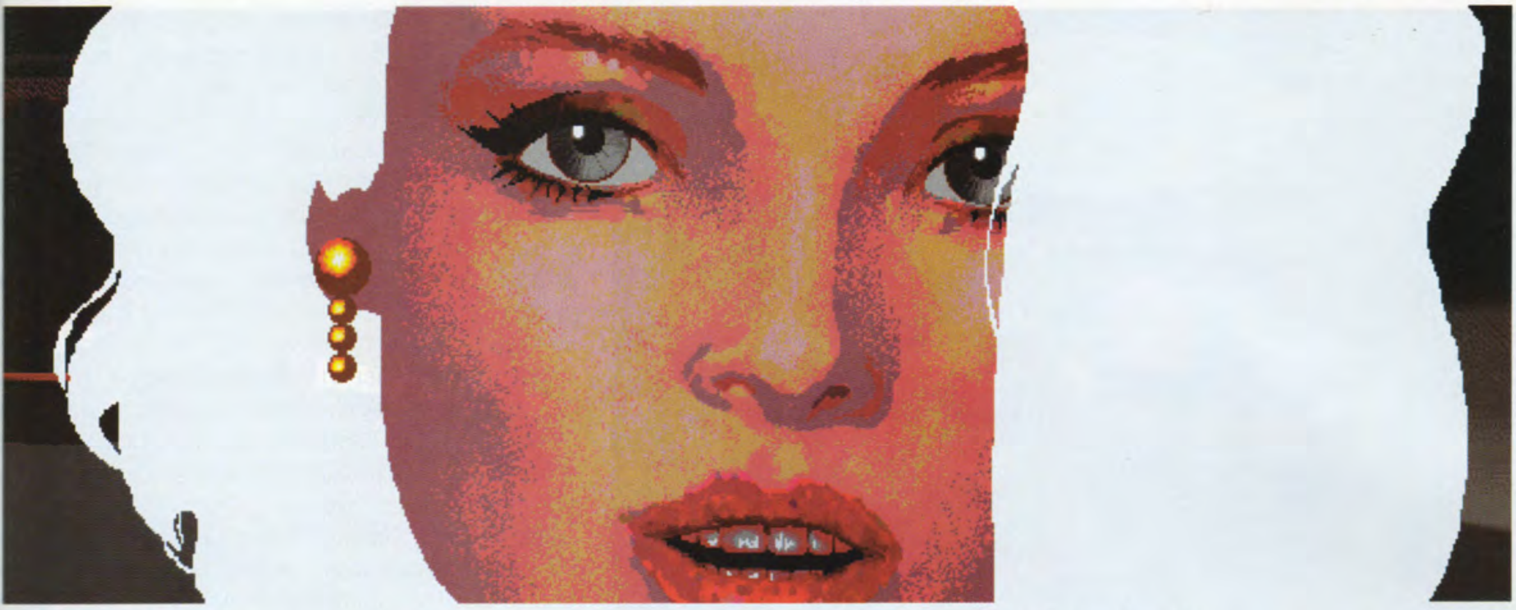
Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν επηρεαστεί πολύ από το Blade Runners - αυτό είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο. Αν και τα χρώματα του χώρου είναι αρκετά ζωηρά και οι φωτισμοί εντονότεροι, κάποιος που έχει δει την ταινία (και ανάλογές της), όταν παίζει το παιχνίδι, έχει μια έντονη αίσθηση deja vu.

Οι δρόμοι είναι βρόμικοι, υπάρχουν σκουπίδια στις γωνιές και πολύ μέταλλο. Σωλήνες, κουτιά, σκεπάσματα υπονόμων και πολλά άλλα. Ταυτόχρονα, σχεδόν σε κάθε γωνιά, υπάρχουν τα video-τηλέφωνα που το παιχνίδι το ονομάζει "Comlink", όνομα - ίσως παρμένο - από το Νευρομάντη. Για να τα χρησιμοποιήσει κανείς, πρέπει να έχει μια πιστωτική κάρτα με την οποία κάνει όλες τις συναλλαγές του. Τα Comlinks είναι συνδεδεμένα πάνω σε ένα τηλεφωνικό δίκτυο.

Πρόκειται για τηλέφωνα που μπορούν να μεταφέρουν και εικόνα. Μέσα από αυτά μπορεί κανείς να κάνει οποιαδήποτε εμπορική συναλλαγή και - φυσικά - να τηλεφωνήσει.

Να μιλήσουμε όμως λίγο και για τα έμψυχα του παιχνιδιού.

Οι χαρακτήρες που συναντάτε στο δρόμο σας είναι απ' όλες τις φυλές του Γαλαξία. Υπάρχουν φυσικά και άνθρωποι, αλλά οι περισσότεροι απ' τους υπόλοιπους έχουν τρία μάτια, δώδεκα αυτιά κ.λπ. Με λίγα λόγια, αυτός που κάθεται μπροστά στο monitor έχει διαρκώς την αίσθηση ότι κινείται μέσα σε ένα μελλοντικό και μάλλον αφιλόξενο κόσμο.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οπότε τι κάνουμε; Αρχίζουμε τις βόλτες μέσα στην πόλη και ακολουθούμε τη γνωστή παροιμία: βλέποντας και κάνοντας. Οι εξωτερικοί χώροι είναι καταπληκτικά σχεδιασμένοι και η σημασία που έχει δοθεί ακόμη και στην παραμικρότερη λεπτομέρεια κάνει το παιχνίδι ρεαλιστικό πέρα από κάθε όριο! Χρειάζεται λίγος χρόνος μέχρι να εξοικειωθεί κανείς με το σύστημα κατεύθυνσης που εξηγήσαμε, αλλά σύντομα και αυτό γίνεται ευχάριστο και προσφέρει στα ρεαλιστικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού μια ακόμη πινελιά αληθοφάνειας. Και, τη στιγμή που αισθανόμαστε ότι δεν είναι δυνατόν να υπάρχει κάτι πιο ρεαλιστικό, η ηχητική πηγή του Macintosh ξαναζωντάνεψε και γέμισε το χώρο με sampled μουσική και φωνές. Σε όλο το παιχνίδι οι διάλογοι γίνονται μέσω digital speech. Για να μιλήσετε σε κάποιο χαρακτήρα, πληκτρολογείτε το μήνυμά σας και, αφού ο υπολογιστής κατανοήσει το μήνυμα (με ένα ιδιαίτερα έξυπνο σύστημα που καταλαβαίνει αρκετά σύνθετες προτάσεις), θα ακούσετε την απάντηση του χαρακτήρα, με αρκετά καθαρή synthesized φωνή. Σε μερικά σημεία, μάλιστα, (η εισαγωγή είναι ένα από αυτά) ακούγονται και φωνές να τραγουδάνε και ακούγονται πολύ καθαρά σε σύγκριση με τις προηγούμενες απόπειρες αναπαραγωγής sampled τραγουδιού που έχουμε ακούσει.





Στους βρόμικους δρόμους υπάρχουν κάθε πέντε βήματα μπλόκα της αστυνομίας και με την πρώτη λάθος κίνηση (όπως για παράδειγμα να αγγίξεις ένα αυτοκίνητο) κάποιο περιπολικό εμφανίζεται και οι αστυνομικοί που βγαίνουν από μέσα σίγουρα δεν έχουν καλές προθέσεις. Καθώς περπα-

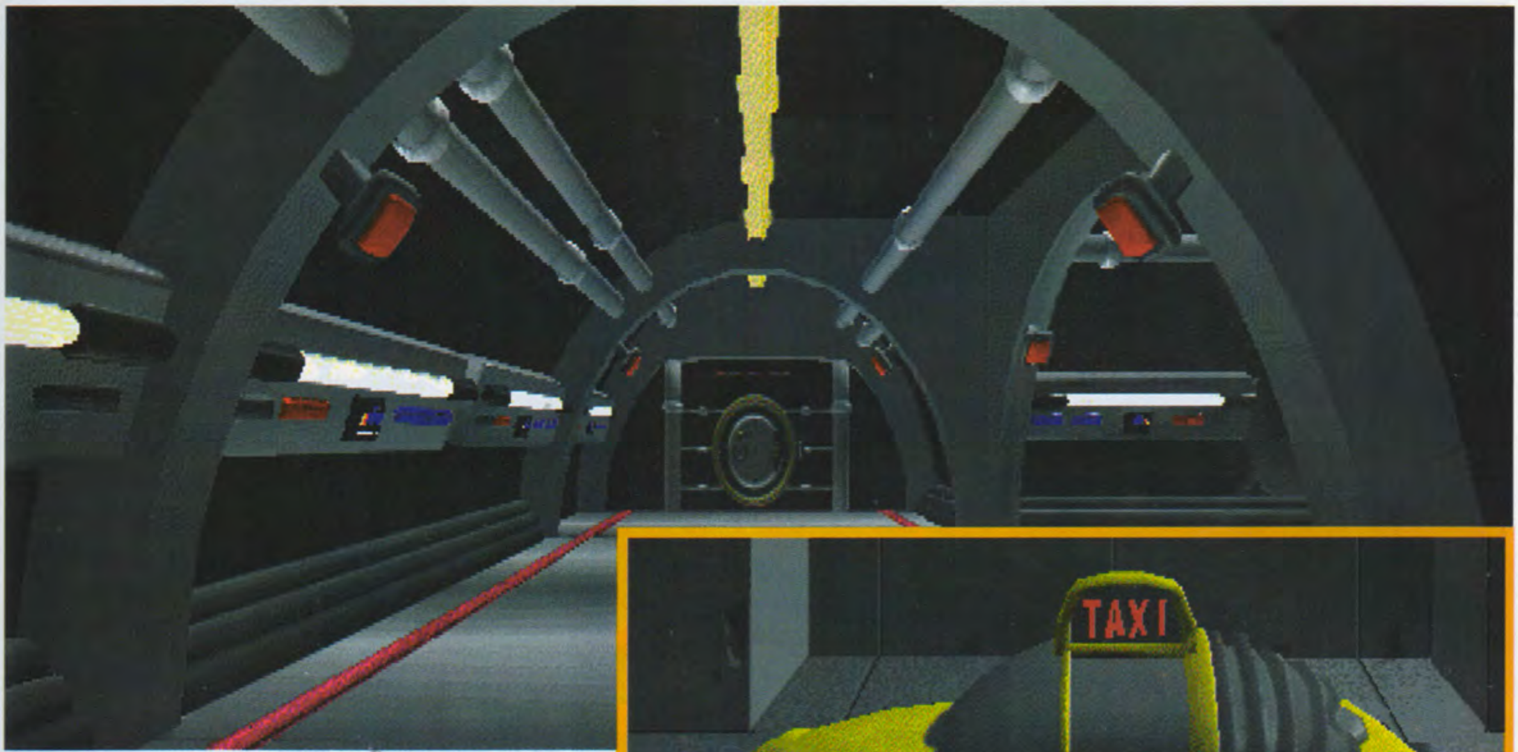


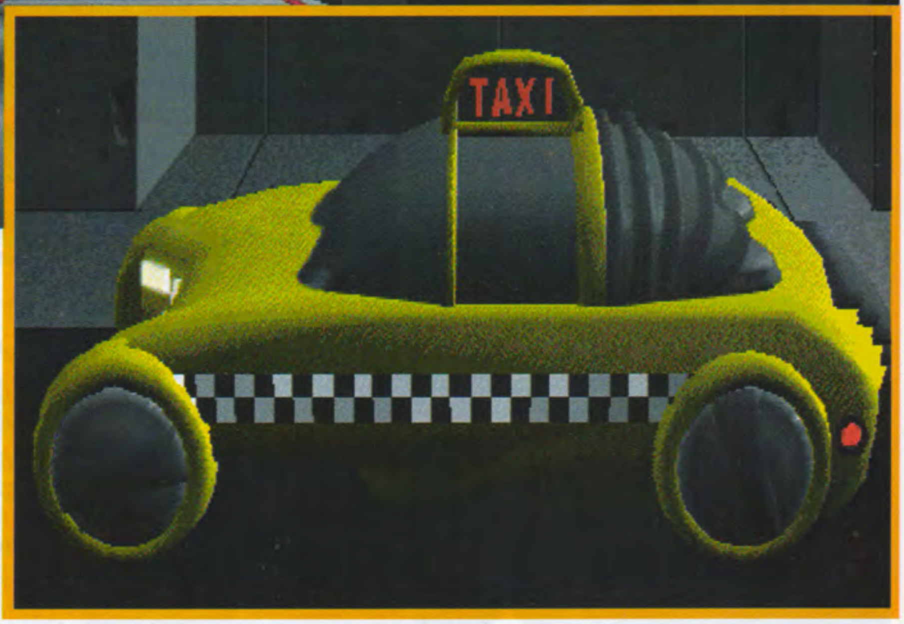
τούσαμε, από σκοτεινές πόρτες με φωτεινές επιγραφές νέον, ξέφευγαν ήχοι κάποιας παράξενης μουσικής, ενώ οθόνες κυβερνητικής προπαγάνδας ενεργοποιούνταν μόλις περνούσαμε από δίπλα, παροτρύνοντάς μας να πληρώνουμε τους φόρους μας (!) ή προειδοποιώντας ότι η πανίσχυρη αυτοκρατορία παρακολουθεί τα πάντα και κανένας παράνομος δεν μπορεί να ξεφύγει. Σε κάποιο σκοτεινό σοκάκι, εμφανίζεται ένας ληστής, με την παράλογη απαίτηση να του δώσουμε όσα λεφτά έχουμε. Χωρίς δεκάρα στην τσέπη, δεν έχουμε άλλη επιλογή παρά να τον αφοπλίσουμε και, με γυμνά χέρια, να τον στείλουμε αναίσθητο στο πάτωμα (εμείς δεν σηκώνουμε απειλές!). Ψάχνοντάς τον, ανακαλύπτουμε μια πιστωτική κάρτα, η οποία μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε τα βιντεόφωνα που υπάρχουν μέσα στην πόλη. Σύντομα έρχεται και η αστυνομία, όπου μας δίνει 10.000 credits σαν αμοιβή για την εξόντωση του επικίνδυνου εγκληματία. Με αυτά μπορούμε πλέον να τηλεφωνήσουμε στις πληροφορίες και να ζητήσουμε το τηλέφωνο ενός travel agent. Αγοράζουμε ένα εισιτήριο για τη μόνη πτήση που έχει ακόμη κενές θέσεις και λίγο παραπέρα βρίσκουμε μια "πιάτσα" ταξί, όπου αρκεί να πατήσουμε το κουμπί κλήσης και σύντομα εμφανίζεται ένα αεροταξί. Ο βαριεστημένος αλλά φιλικός οδηγός μάς ρωτά πού θέλουμε να πάμε και, αν του ζητήσουμε να μας πάει στο διαστημοδρόμιο, η οθόνη αλλάζει και παρακολουθούμε ένα από τα τμήματα "movie", καθώς βλέπουμε το αεροταξί να πετά πάνω από την - τουλάχιστον εντυπωσιακή - πόλη, για να φτάσει στο σταθμό.

Στο διαστημοδρόμιο βρίσκεται μια κάψουλα που θα μας οδηγήσει στο σταθμό επιβίβασης του υπερπολυτελούς σκάφους Belshazzar, που είναι διακοσμημένο σε ένα ανατολίτικο ύφος. Διοικητής του σκάφους είναι ο Starbird, τον οποίο συναντάμε στο σαλόνι του διαστημοπλοίου, μαζί με την κόρη του Stella.

Καθώς κουβεντιάζαμε με το διοικητή και τη χαριτωμένη του κόρη (για την οποία οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι οι σχεδιαστές των graphics κάναν πολύ... όμορφη δουλειά), το σκάφος δέχεται την επίθεση πειρατών. Ο αρχηγός των πειρατών (που το σκάφος τους ονομάζεται Warlock) κατάγεται από το ανθρώπινο γένος και διακρίνει τόσο το γήινο αίμα όσο και τις ικανότητες του ήρωα, γι' αυτό και του προτείνει να γίνει μέλος του πληρώματος. Πιστεύουμε αυτή η περιγραφή να σας έδωσε μια ιδέα για τη μορφή του παιχνιδιού. Το Spaceship Warlock είναι περισσότερο μια ταινία, ένα demo στο οποίο ο χρήστης παρεμβαίνει όχι για να αλλάξει την υπόθεση, αλλά απλώς συμμετέχοντας στην εξέλιξή της. Δεν υπάρχουν εναλλακτικές επιλογές, καθώς η περιπέτεια μπορεί







να ακολουθήσει μόνο μια οδό. Μπορεί μόνο σε μερικές περιπτώσεις να κάνετε κάποιο λάθος, με συνέπεια να πεθάνει ο ήρωας - αλλά σε αυτές τις περιπτώσεις το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξαναπαίξετε την περιπέτεια από το τελευταίο σας σώσιμο μέχρι εκεί που χάσατε, να σώσετε λίγο πριν από εκείνο το σημείο και να μην κάνετε απλώς το ίδιο λάθος. Δεν είναι δύσκολο να τελειώσει κανείς το Spaceship Warlock και αυτό το κάνει ακόμη πιο ευχάριστο. Η μορφή του παιχνιδιού είναι πολύ ρεαλιστική, τόσο ρεαλιστική που πολλές φορές ένιωσα να είμαι τμήμα του καταπληκτικού κόσμου του Spaceship Warlock... Το να μιλήσει κανείς για βαθμολογία σε ένα παιχνίδι σαν αυτό είναι μάλλον άτοπο. Δεν είμαστε συνηθισμένοι σε τέτοια μεγέθη. Είναι αλήθεια πως games σαν το Warlock έχουν άλλο ένα όπλο "κατά" του παίκτη. Είναι τεράστια.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αν και είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έχουν φτιαχτεί αποκλειστικά για CD-ROM, μας έδωσε μια αρκετά καλή ιδέα για τη μορφή που θα έχουν αυτά στη συνέχεια και, λαμβάνοντας υπόψη ότι θα υπάρξουν και πολλές βελτιώσεις, δεν μπορούμε να μην νιώσουμε ενθουσιασμό! Multimedia παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει - και κυκλοφορούν καινούρια κάθε τόσο - και για άλλα format: για PC compatibles, για το CDTV (που έτσι κι αλλιώς είναι αποκλειστικά προσανατολισμένο στα CD) που λειτουργούν όμως και στην AMIGA με το περιφερειακό που τη μετατρέπει σε CDTV.

Αν λάβουμε υπόψη ότι η χωρητικότητα ενός CD είναι περίπου 600 Mbytes, τότε μπορούμε άνετα να πούμε ότι το μέλλον προμηνύεται λαμπρό. Για σκεφτείτε λίγο...

600 MB ήχου και γραφικών. Ποιος μιλάει μετά για περιορισμούς στα animation frames και στον ήχο; Βέβαια, υπάρχουν πάντα οι περιορισμοί στην ταχύτητα. Ένα CD είναι πιο αργό στη μεταφορά data από ένα σκληρό δίσκο. Άλλωστε, το documentation του Warlock το λέει καθαρά: "Αν έχετε χώρο στο σκληρό δίσκο σας, αντιγράψτε τα αρχεία. Δεν θα βελτιωθεί η ταχύτητα του animation, αλλά εκείνη του φορτώματος των οθονών". Άκου, αν έχετε χώρο. Πού να βρούμε 128 Mega; Μήπως σας φαίνονται αιώνες πίσω οι εποχές που τρέχαμε σαν τρελοί να αγοράσουμε την επέκταση των 16 K, για να κάνουμε τον Spectrum μας 48;

Ανατέλλει λοιπόν η καινούρια εποχή για το χώρο των computer games; Από αυτά που βλέπουμε μπορούμε να πούμε ναι και είμαστε αρκετά χαρούμενοι γι' αυτό.

Το Spaceship Warlock κυκλοφορεί για τους υπολογιστές Macintosh. Θα το βρήτε στην εταιρία Optical Systems (Θαρύπου 9, τηλ. 9028757 - 9239246).

Η ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ



Ποσο απεχει ενα Computer game σαν το Millenium από τα πραγματικά σχέδια του ανθρωπου, για αποικισμό σε άλλους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος;

• του Βασίλη Γούσια

ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πριν από τριάντα χρόνια ο άνθρωπος ξέφευγε απ' τη γήινη βαρύτητα κι έκανε το πρώτο ταξίδι στο διάστημα. Το 1969, πατούσε στη Σελήνη, για πρώτη φορά σ' ένα σώμα έξω από τη Γη. Το 1972 ο πρόεδρος των ΗΠΑ υποσχόταν μια επανδρωμένη αποστολή στον Αρη για τη δεκαετία του '80 και το 1973 ο Τζιν Τσέρναν, ο τελευταίος αστροναύτης στη Σελήνη, καθώς επέστρεφε στο "Απόλλων 17", έλεγε πως ο άνθρωπος σύντομα θα επιστρέψει στη Σελήνη για την εγκατάσταση μιας μόνιμης βάσης εκεί, το 1990.

Υποσχέσεις που έθρεψαν τη φαντασία συγγραφέων και σκηνοθετών (σ' αυτή την τελευταία υπόσχεση βασίστηκε η πολύ καλή τηλεοπτική σειρά "Διάστημα 1999").

Κι ύστερα, ήρθαν ενεργειακές κι οικονομικές κρίσεις, κι οι υποσχέσεις έμειναν υποσχέσεις, καθώς τα ταξίδια στο διάστημα άρχισαν να φαντάζουν σαν τα πανάκριβα κι επικίνδυνα παιχνίδια κάποιων τρελών επιστημόνων.

Όχι παράξενο, αφού το μόνο που άλλαξε στη ζωή του καθημερινού ανθρώπου τόσα χρόνια μετά είναι η ύπαρξη της δορυφορικής τηλεόρασης.

Λοιπόν, αυτό ήταν; Η έξοδος του ανθρώπου στο διάστημα τελείωσε πριν καλά καλά αρχίσει;

Όχι. Δεν είναι έτσι. Αν ο αποικισμός του διαστήματος φάνταζε σαν η απόλυτη ανθρώπινη περιπέτεια πριν από 30 χρόνια και σαν μια περιττή πολυτέλεια πριν από 15, σήμερα αρχίζει να φαίνεται σαν μια αναγκαιότητα για το ανθρώπινο γένος, αν σκοπεύει να συνεχίσει να υπάρχει, διατηρώντας τον τεχνολογικό πολιτισμό του. Γιατί ο πλανήτης Γη εκπέμπει ένα όλο και πιο έντονο SOS. Κι η ρύπανση αποτελεί μέρος μόνο του SOS, καθώς τα πολύτιμα για την τεχνολογία μέταλλα βρίσκονται όλο και πιο δύσκολα, καθώς τα υγρά καύσιμα εξαντλούνται και καθώς ο υπερπληθυσμός απειλεί με πείνα τον τρίτο κόσμο και με συνεχείς ταραχές και συρράξεις όλο τον πλανήτη. Λοιπόν, θυμάστε εκείνο τη ηλεκτρονικό παιχνίδι, το Millenium, όπου για να νικήσεις, έπρεπε να περάσεις από διάφορους πλανήτες και μέσα από δυσκολίες και κινδύνους έπαιρνες απ' τον καθένα καύσιμα, τρόφιμα και διάφορα χρήσιμα υλικά; Φαίνεται πως κάτι ανάλογο θα συμβαίνει στην πραγματικότητα τους επόμενους αιώνες.

Τα άλλα σώματα του πλανητικού μας συστήματος θα αποτελέσουν στην επόμενη χιλιετία τα μεταλλεία, τις "πετρελαιοπηγές" και τους σιτοβολώνες της Γης. Και ίσως τη Νέα Γη. Αυτό το νόημα άλλωστε είχαν τα διαστημικά πειράματα της τελευταίας δεκαετίας. Σοβιετικοί και Αμερικανοί προσπαθούσαν να μείνουν όσο περισσότερο χρόνο γίνεται στο διάστημα, ερευνώντας τις ανάγκες αλλά και τις δυνατότητες προσαρμογής του ανθρώπινου σώματος στο διάστημα, ενώ, παράλληλα, εξέταζαν τις δυνατότητες παραγωγής τροφίμων έξω απ' τη γήινη ατμόσφαιρα.

Φαίνεται λοιπόν πως η Σελήνη θ' αποτελέσει το πρώτο διαστημικό μεταλλείο του ανθρώπου σε κάποια στιγμή τον επόμενο αιώνα. Η επιφάνεια του φεγγαριού μας είναι γεμάτη αλουμίνιο και άσβεστο, ενώ η "Θάλασσα" της Ηρεμίας είναι εκπληκτικά πλούσια σε σίδηρο, μαγνήσιο και τιτάνιο κι η περιοχή Φρα Μάουρο έχει άφθονο φθόριο και ουράνιο. Όλα τους είναι μέταλλα με μεγάλη αξία για το δικό μας πολιτισμό. Σαν να μη φτάνει η αφθονία με την οποία συναντιούνται αυτά τα υλικά, οι συνθήκες της Σελήνης κάνουν πολύ πιο εύκολη την εξόρυξή τους απ' ό,τι στη Γη. Πρώτα η πολύ μικρή βαρύτητα (0,165 G) σημαίνει πως κάτι που στη Γη ζυγίζει 100 κιλά στη Σελήνη ζυγίζει μόλις 16. Η έλλειψη ατμόσφαιρας - κι επομένως αντίστασης του αέρα - κάνει πιο εύκολες τις μετακινήσεις, κι ακόμα απόλυτα προβλέψιμες τις καιρικές συνθήκες (φως, θερμοκρασιακές μεταβολές). Πρόβλημα μπορεί να προέλθει μόνο από ξαφνικές ηλιακές εκρήξεις και τη βλαβερή ακτινοβολία που εκλύουν. Τέλος, ακριβώς λόγω της μικρής βαρύτητας, αυτά τα υλικά μπορούν να μεταφερθούν εύκολα και φτηνά στη Γη. Τότε, λοιπόν, γιατί δεν έχει κιόλας στηθεί ένα μεταλλείο στη Σελήνη; Το πρόβλημα είναι το κόστος για τη μεταφορά ως τη Σελήνη του προσωπικού και των υλικών που θα χρειαστούν τόσο για την εγκατάσταση της βάσης και την εξόρυξη των μεταλλευμάτων όσο και για τη διαβίωση του προσωπικού. Με τη σημερινή τεχνολογία των πυραύλων, κάθε κιλό που στέλνουμε στο διάστημα κοστίζει 400.000 δραχμές. Για να πάρετε μια ιδέα, κάθε άνθρωπος χρειάζεται τουλάχιστον 15 λίτρα (κιλά) νερό τη μέρα για να πιει, να μαγειρέψει το φαγητό του και για την ατομική του καθαριότητα.

Η Σελήνη, όση έχει εξερευνηθεί, διαθέτει ελάχιστο νερό. Υπάρχουν όμως ελπίδες για ύπαρξη πλούσιων αποθεμάτων νερού στους πόλους, λίγο κάτω απ' την επιφάνειά της. Αν κάτι τέτοιο αποδειχθεί πραγματικό, τότε μια αποικία στη Σελήνη μπορεί να γίνει αυτόνομη σε νερό κι επομένως σε τροφή (θα καλλιεργηθούν φυτά με το νερό), σε οξυγόνο (για την αναπνοή) και σε υδρογόνο (για τα καύσιμα των εκεί μετακινήσεων). Το μεγαλύτερο μέρος της βάσης, τέλος, μπορεί να κατασκευαστεί εκεί, με τα υπάρχοντα υλικά. Το ίδιο και τα μηχανήματα για την εξόρυξη των μεταλλευμάτων.

> *"Γιατί βάλαμε πλώρη για κει όπου κανείς ποτέ δεν τόλμησε να πάει".*
>
> *Γουόλτ Γουίτμαν*

Με άλλα λόγια, η βάση στη Σελήνη μπορεί να γίνει εντελώς αυτόνομη και ν' αποτελέσει την πρώτη αποικία του ανθρώπου στο διάστημα. Αν λοιπόν ανακαλυφθεί νερό στους πόλους της Σελήνης, η εγκατάσταση εκεί θα γίνει στις αρχές του επόμενου αιώνα. Διαφορετικά, πρέπει να περιμένουμε μέχρι να εξελιχθεί μια πιο προηγμένη και πιο φτηνή μέθοδος μεταφοράς από τη Γη στη Σελήνη.

Ακόμα πιο εύκολη είναι η μεταφορά υλικών από τους αστεροειδείς στη Γη. Οι αστεροειδείς είναι τα απομεινάρια του πλανήτη που υπήρχε ανάμεσα στον Άρη και το Δία και για κάποιο λόγο εξεράγη. Οι μετεωρίτες που καμιά φορά πέφτουν και στη Γη (τ' "αστέρια", που βλέπουμε να πέφτουν τον Αύγουστο) είναι τα πιο μικρά απομεινάρια αυτού του πλανήτη.

Οι αστεροειδείς λοιπόν παρουσιάζουν το αβαντάζ της μηδενικής βαρύτητας. Κι ακόμα οι τροχιές κάποιων διασταυρώνονται μ' αυτή της Γης, οπότε είναι εύκολο ν' "αφήσουμε" στο διάστημα τα μεταλλεύματα ενός α-



στεροειδούς και να τα "περισυλλέξουμε" έπειτα από μερικούς μήνες, όταν η Γη θα περνάει από εκείνο το σημείο!

Ορυχεία στο πολύ μακρινό μέλλον ενδέχεται να εγκατασταθούν ακόμη στο Φόβο και στο Δείμο, τα δύο φεγγάρια του Αρη, αλλά και στην Ευρώπη, το Γανυμήδη, την Καλλιστώ και την Ιώ, τα τέσσερα μεγάλα φεγγάρια του Δία.

Το διάστημα όμως μπορεί ν' αποτελέσει μια αστείρευτη πηγή ενέργειας. Ήδη οι ηλιακοί θερμοσυσσωρευτές έχουν εγκατασταθεί σε εκατομμύρια σπίτια, ενώ γίνονται πειράματα για την κίνηση αυτοκινήτων με ηλιακή ενέργεια. Κάποια σχέδια προτείνουν την τοποθέτηση σε τροχιά πάνω απ' τις μεγάλες πόλεις κάποιων κατόπτρων. Οι τεράστιοι αυτοί καθρέφτες θα στέλνουν δωρεάν το φως του Ηλιου τις νύχτες στις μεγάλες πόλεις, κι έτσι τα τεχνητά φώτα δεν θα χρειάζονται πια, πράγμα που θα σημαίνει εξοικονόμηση τεράστιων ποσών ενέργειας. Κι όσο για τα διαστημόπλοια του μέλλοντος, φαίνεται πως θα είναι στην ουσία ιστιοφόρα, με τα "πανιά" τους να "φουσκώνουν" απ' τον Ηλιακό Άνεμο.

Όμως, η ενέργεια απ' το διάστημα πάει ακόμα πιο μακριά. Ο Τιτάνας, το τεράστιο φεγγάρι του Κρόνου, είναι το μοναδικό φεγγάρι του πλανητικού μας συστήματος που διαθέτει ατμόσφαιρα. Μια ατμόσφαιρα πλούσια σε μεθάνιο. Το μεθάνιο έχει σημείο τήξης τους -182°C και σημείο βρασμού τους -155°C. Το ενδιαφέρον είναι πως η θερμοκρασία στην επιφάνεια του Τιτάνα είναι -168°C. Οπότε το φεγγάρι του Κρόνου πρέπει να είναι καλυμμένο από έναν αχανή ωκεανό υγρού καυσίμου. Κάποιο στέλεχος της NASA είχε πει πως μπορεί στον Τιτάνα να βρέχει βενζίνη!

Ενδέχεται λοιπόν τα μελλοντικά διαστημικά σουπερτάνκερς να πηγαινοέρχονται με τα ηλιακά πανιά τους στον Τιτάνα, γεμάτα υγρά καύσιμα.

Κι όσον αφορά αυτή καθ' αυτή την ύπαρξη ζωής και τις δυνατότητες αποικισμού του πλανητικού μας συστήματος; Λοιπόν, ενδέχεται πάντα ο Άρης να έχει ζωή, αφού τα πειράματα των Βάικιγκ δημιούργησαν περισσότερα ερωτήματα πάνω στο θέμα απ' όσα έλυσαν. Κι ενδέχεται να αποικηθεί κάποτε, στην επόμενη χιλιετία. Οπως ενδέχεται να έχει ζωή η Ευρώπη, το φεγγάρι του Δία, στον ωκεανό που μάλλον υπάρχει κάτω απ' την παγωμένη της επιφάνεια. Εναν ωκεανό, στον οποίο μπορεί να καλλιεργηθούν τρόφιμα.

Υπάρχει όμως ένας Δίδυμος πλανήτης της Γης, η Αφροδίτη. Όπως φανέρωσαν τα ταξίδια των Μάρινερ και Βένερα, η ατμόσφαιρά της είναι γεμάτη οξέα σε αεριώδη κατάσταση που προκαλούν φαινόμενο θερμοκηπίου, με αποτέλεσμα η θερμοκρασία στην επιφάνειά της να ξεπερνάει τους 400°C. Καθώς ο Ήλιος θα κρυώνει, σε μερικά δισεκατομμύρια χρόνια, ενδέχεται στην Αφροδίτη να επικρατήσουν συνθήκες ανάλογες μ' αυτές στη Γη σήμερα.

Κάποιοι ωστόσο προτείνουν, κάπου στο μέλλον, όταν θα διαθέτουμε την τεχνολογία, να ρυμουλκήσουμε και να θέσουμε σε τροχιά γύρω απ' την Αφροδίτη κάποιους πλανητοειδείς. Εκεί να τους ανατινάξουμε, οπότε η σκόνη που θα δημιουργήσουν να φτιάξει μια ομπρέλα γύρω απ' τον πλανήτη, εμποδίζοντας το φως του Ήλιου να φτάσει ως εκεί. Σταδιακά λοιπόν, σε μερικές χιλιάδες χρόνια, η επιφάνεια της Αφροδίτης θα κρυώσει, τα βλαβερά αέρια θα στερεοποιηθούν και θα πέσουν, κι η Αφροδίτη θα γίνει ένας απόλυτα κατοικήσιμος πλανήτης. Ωστόσο, ένα τέτοιο εγχείρημα εμπεριέχει πολλές πιθανότητες αποτυχίας. Κι είναι αμφίβολο αν έχουμε το δικαίωμα να στερήσουμε από έναν ολόκληρο πλανήτη τη δυνατότητα να αναπτύξει από μόνος του ζωή, έστω έπειτα από δισεκατομμύρια χρόνια.

Σ' οποιαδήποτε όμως περίπτωση, φαίνεται πως η Γη δεν μας "χωράει" άλλο. Τον περασμένο αιώνα, ο Ρώσος οραματιστής των διαστημικών ταξιδιών, Κονσταντίν Τσιολόφσκι, είχε χαρακτηρίσει τη Γη σαν το λίκνο μόνο του ανθρώπινου είδους. Κι αλίμονο σ' όποιο είδος δεν τολμήσει να βγει απ' το λίκνο του!

ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΩΡΙΣ ΧΡΩΜΑ;



Καμμία αξία. Γιατί μόνο ένα Lynx με έγχρωμη οθόνη αξίζει να παίζεται από εσάς. Τους λάτρες της τεχνολογίας του 2000. **Lynx.** Με έγχρωμη οθόνη 3.5΄΄, με ανάλυση 160x102 PIXELS και 16 χρώματα από παλέτα 4096 χρωμάτων. **Lynx.** Με ρύθμιση φωτεινότητας και contrast, με 4 κανάλια ήχου και απίστευτο, με ταυτόχρονο οριζόντιο και κάθετο scrolling. **Lynx.** Φορητό και αν θέλετε, για παρέα μέχρι και οχτώ παιχτών! **Lynx.** Στην εποχή του έγχρωμου.

ATARI®

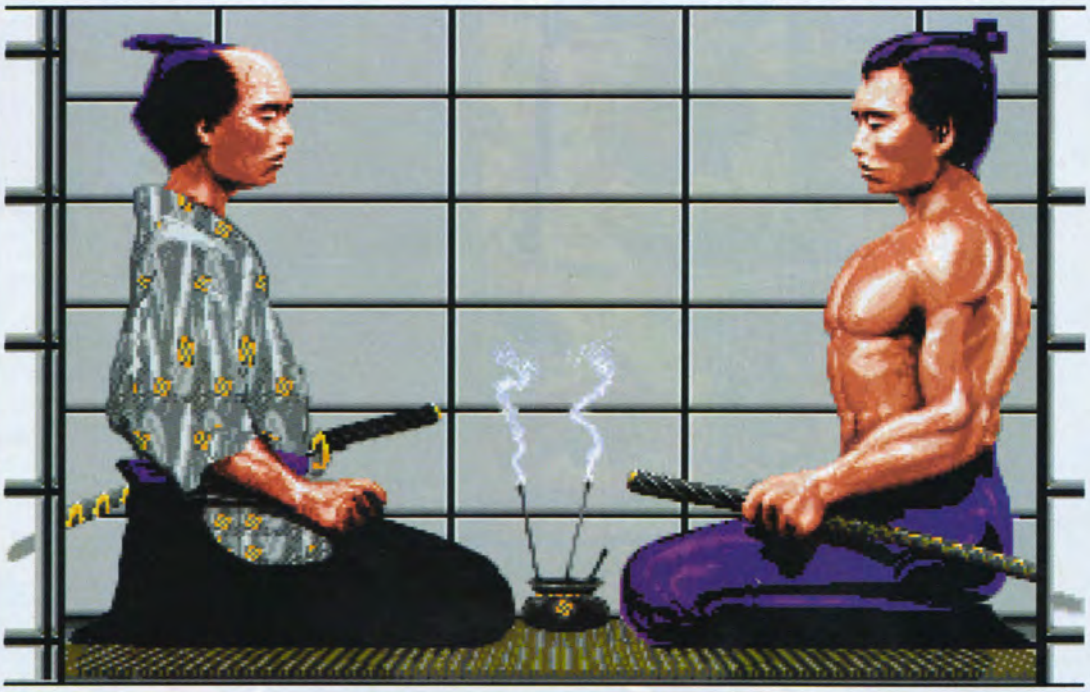
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: Α. SYSTEMS A.E. • ΣΟΛΩΝΟΣ 26 • 106 73 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3640.719, 3642.985

FIRST SAMURAI

Άλλη μια γιαπωνέζικη ιστορία

Είναι γνωστό ότι οι σαμουράι είχαν πάντοτε αναπτυγμένο το αίσθημα της τιμής και ήταν ικανοί να κάνουν οτιδήποτε, προκειμένου να μη θιγεί ή να αποκατασταθεί η τιμή τους. Έτσι και ο ήρωας του παιχνιδιού μας δεν είχε πολλές επιλογές, όταν έμαθε ότι ο δάσκαλός του δολοφονήθηκε από ένα δαίμονα: το μόνο που μπορούσε να κάνει ήταν να ψάξει για το δαίμονα και να τον σκοτώσει.

Η διαδρομή όμως προς το δαίμονα δεν είναι εύκολη και περνάει απαραίτητα μέσα από αρκετά επίπεδα, γεμάτα από στρατιώτες του εχθρού. Ο σαμουράι μας είναι οπλισμένος μόνο με τα χέρια του και τη γνώση του σε πολεμικές τέχνες, ενώ, αν μαζέψει αρκετό "Mystical ability", θα λάβει ως ανταμοιβή ένα σπαθί, γεγονός που διευκολύνει αφάνταστα τη ζωή του. Ο μεγάλος μάγος είναι άλλη μια πηγή βοήθειας, αλλά για να την προσφέρει θα πρέπει πρώτα να δωροδοκηθεί με ικανό αριθμό αντικειμένων που ο παίκτης θα πρέπει να μαζέψει από διάφορα σημεία της πίστας. Το παιχνίδι κινείται στα πλαίσια ενός beat' em up, έχει όμως και αρκετό ψάξιμο και δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από άλλα παιχνίδια του είδους. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πολύ καλά και το gameplay θα κρατήσει για αρκετό καιρό το ενδιαφέρον σας, πριν αποφασίσετε να του κάνετε χαρακίρι...



ABC BOXING

Ένας εξομοιωτής πυγμαχίας είναι πάντα κάτι που συγκινεί όλους τους φίλους του αθλήματος. Τ' αυτιά τους αρχίζουν ν' ακούν Eye of the Tiger και βλέπουν στον ύπνο τους τον Rocky Balboa.

Το ABC Boxing όμως, δεν είναι τίποτα παραπάνω απ' αυτό που υποδηλώνει ο τίτλος του. Δηλαδή δεν ξεπερνάει τα βασικά - δεν αγγίζει καν το μέσο όρο.

Υπάρχουν οι κλασικές επιλογές του τουρνουά, του μονού αγώνα ή της προπόνησης, οπότε και διαλέγετε έναν μαχητή και ξεκινάτε. Από την ώρα που μπαίνετε στο ριγκ, τα πράγματα είναι μάλλον τραγικά. Τα controls είναι αργά και δεν ανταποκρίνονται με ακρίβεια. Αποτέλεσμα είναι να δίνετε γροθιές με τη μισή ταχύτητα απ' ό,τι τις τρώτε. Τη δράση τη βλέπετε από ένα πλάγιο point of view, το οποίο είναι πάντα σταθερό. Δεν βλέπετε δηλαδή ποτέ την αντίθετη πλευρά του ριγκ. Κάντε το δώρο και θα έχετε μια ευκαιρία να προπονηθείτε στο κανονικό box.

HAGAR

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό platform game χωρισμένο σε πολλά επίπεδα. Για να περάσετε κάποιο από τα επίπεδα, θα πρέπει να συλλέξετε τέσσερα αντικείμενα, από αυτά που βρίσκονται διάσπαρτα μέσα στις πλατφόρμες του επιπέδου και κατόπιν να αντιμετωπίσετε το τέρας-φύλακα. Για να αντιμετωπίσετε πιο αποτελεσματικά το φύλακα του επιπέδου, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα ειδικά όπλα σας, που μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε μια μόνο φορά, πριν χρειαστεί να τα ανανεώσετε. Η ανανέωση γίνεται μαζεύοντας ειδικά bonus icons ή μέσα από καταστήματα, μόνο που η δεύτερη μέθοδος στοιχίζει, και τα χρήματα θα χρειαστεί να ιδρώσετε για να τα αποκτήσετε, εκτός αν φανείτε τυχεροί στα τυχερά παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε. Συνολικά πρόκειται για ένα παιχνίδι με συμπαθητικά γραφικά, μέτριο ήχο και καλό gameplay, που θα αρέσει στους φίλους των platform games.



SPACE CRUSADE

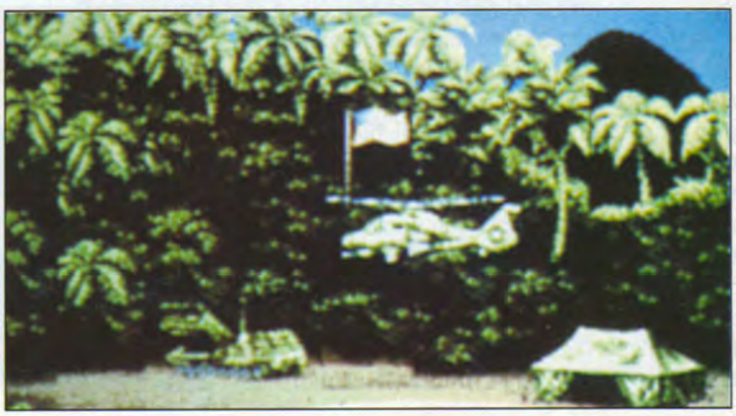


Μερικά πράγματα φαίνεται ότι δεν αλλάζουν όσο μακριά κι αν φτάσει κανείς στο διάστημα ή όσα χρόνια κι αν περάσουν και έτσι στην αυτοκρατορία Imperium οι πεζοναύτες εξακολουθούν να είναι η επίλεκτη δύναμη. Μια ομάδα όμως από αυτούς, οι Άγγελοι του Αίματος, έπεσαν σε εχθρική παγίδα και αποδεκατίστηκαν. Τώρα βρίσκονται σε εχθρικό έδαφος και η μόνη τους ελπίδα σωτηρίας είναι να τους οδηγήσετε εσείς ξανά σε συμμαχική περιοχή. Πριν αρχίσετε την αποστολή σωτηρίας, θα πρέπει να εξοπλίσετε κατάλληλα την ομάδα σας, για να αντεπεξέλθετε στις ανάγκες της μάχης. Όσο καλός και αν είναι όμως ο εξοπλισμός σας, δεν μπορείτε να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους σας και έτσι θα χρειαστεί και στρατηγική, έτσι ώστε να μην έχετε να αντιμετωπίσετε περισσότερους εχθρούς από όσους μπορείτε να εξοντώσετε. Η απεικόνιση γίνεται σε 3D, αλλά υπάρχουν και κατόψεις που σας βοηθούν να προσανατολιστείτε και τα γραφικά είναι στο σύνολό τους πολύ καλά, που μαζί με τον καλό ήχο και το ενδιαφέρον gameplay συνθέτουν ένα αρκετά όμορφο παιχνίδι.

APOCALYPSE

Κάπου σε ένα νησί στον Ινδικό Ωκεανό, τα πράγματα δεν πηγαίνουν και πολύ καλά: η τοπική χούντα (υπ. αριθμόν 276 από την ανεξαρτησία του νησιού) ετοιμάζει ατομικά όπλα και οι αντάρτες βρίσκονται υπό διωγμό στα βουνά. Η μόνη λογική λύση είναι να συγκεντρωθούν όλοι οι αντάρτες και να επιτεθούν ταυτόχρονα, αλλά τώρα είναι διασκορπισμένοι στα βουνά. Όπως είναι προφανές, το έργο της διάσωσης και συγκέντρωσης των ανταρτών θα το αναλάβετε εσείς... Το όλο παιχνίδι μοιάζει με ένα coin-op του '84, το Choplifter, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά την υπόθεση. Ελέγχετε ένα ελικόπτερο και προσπαθείτε, πετώντας μέσα από εχθρικά πυρά, να φτάσετε σ' αυτούς που έχουν ανάγκη τη βοήθειά σας και να τους οδηγήσετε στην ασφάλεια. Περιττό να πούμε ότι ο πιστός στη χούντα στρατός θα κάνει ό,τι του είναι δυνατό για να σας εμποδίσει, γεγονός που συμπεριλαμβάνει τόσο την καταστροφή του ελικοπτέρου σας όσο και την εξόντωση των ανταρτών που θέλετε να σώσετε. Για να ανταποδώσετε τα ίσα, έχετε στη διάθεσή σας ένα πολυβόλο, νάρκες που μπορείτε να ρίχνετε στο πέρασμα του εχθρού και ένα φλογοβόλο.

Μπορεί η υπόθεση του παιχνιδιού να μοιάζει με το Choplifter, αλλά σε όλους τους τομείς, δηλαδή τόσο στα γραφικά όσο και στον ήχο και το gameplay το Apo calypse είναι ασύγκριτα ανώτερο, πράγμα που είναι άλλωστε φυσιολογικό, αν λάβουμε υπόψιν τις ηλικίες τους. Γενικά, το Apocalypse είναι ένα πολύ καλό shoot 'em up που θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.



WOLFCHILD

Η παιδική ηλικία ενός λυκάνθρωπου

Ο καθηγητής Kal Morrow, παγκόσμια κορυφή σε θέματα γενετικής, δούλευε τελευταία πάνω σε μεθόδους που θα μπορούσαν να δώσουν σε κάποιο πλάσμα χαρακτηριστικά από δύο διαφορετικά είδη. Η τρομοκρατική οργάνωση Chimera σκέφτηκε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει κάτι τέτοιο, φτιάχνοντας μια σειρά από πλάσματα με ανθρώπινη νοημοσύνη και ζωώδη επιθετικότητα και χρησιμοποιώντας τα για να κατακτήσει τον κόσμο και έτσι απήγαγε τον καθηγητή. Ο γιος του καθηγητή, ο Σαούλ, χρησιμοποιώντας ό,τι άφησε πίσω ο πατέρας του, μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο που προσπαθεί να τον ελευθερώσει... Καλώς ήλθατε, λοιπόν, στο Wolfchild. Θα σας ξεναγήσουμε μέσα σε πέντε επίπεδα από platform-arcade δράση που εκτυλίσσεται σε 400 περίπου οθόνες. Αμέσως μπροστά μας το επίπεδο 1, όπου θα αντιμετωπίσετε ανθρώπους πουλιά, ενώ δεξιά μας στο δεύτερο επίπεδο υπάρχουν τα ερπετά. Λίγο πιο πέρα θα δείτε τα έντομα του επιπέδου 3, ενώ στο βάθος θα ξεχωρίσετε τα επίπεδα 4 και 5 με τους μεταλλαγμένους. Αν προχωρήσετε μέσα σε κάποιο επίπεδο, θα δείτε σίγουρα τα τελειότερα κατασκευάσματά μας που φυλάνε τις εξόδους από ένα επίπεδο στο επόμενο. Μαζέψτε αρκετά power-pills και θα συμμετέχετε κι εσείς στη διασκέδαση: αν η ενέργειά σας γίνει μεγαλύτερη από το μισό, τότε θα πλησιάσετε πιο κοντά στο λύκο που κρύβεται μέσα σας, για να επιστρέψετε σε πιο ανθρώπινη μορφή, όταν η ενέργειά σας μειωθεί ξανά. Οι μουσικοί της Core Design φρόντισαν για την πολύ καλή μουσική επένδυση του ταξιδιού σας, ενώ, αν και τα τοπία είναι πολύ όμορφα, μάλλον δεν θα μπορέσετε να τα θαυμάσετε, γιατί η προσοχή σας θα είναι στραμμένη στο πώς να επιβιώσετε. Πάντως θα απολαύσετε κάθε στιγμή του ταξιδιού σας...



EYE OF THE BEHOLDER II

Νέες περιπλανήσεις...

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από την κυκλοφορία του αρχικού "Eye of the beholder" και η SSI έχει ήδη έτοιμο το διάδοχό του, που δεν θα μπορούσε να ήταν παρά ένα ακόμη role playing game.

Ποιες οι διαφορές ανάμεσα στα δύο παιχνίδια; Στο "Eye of the Beholder II" έχετε στη διάθεσή σας περισσότερους τύπους υποψηφίων μελών για την ομάδα σας, πιο πολλά κόλπα να χρησιμοποιήσετε και φυσικά ένα νέο σετ γραφικών και μια νέα ιστορία.

Το βασικό gameplay παραμένει φυσικά ίδιο – διαλέξτε μια ομάδα και περιπλανηθείτε στα υγρά μπουντρούμια και τα σκοτεινά δάση, σκοτώνοντας τα εχθρικά πλάσματα και μαζεύοντας και χρησιμοποιώντας αντικείμενα. Το "Eye of the Beholder II" πάντως παίζεται πιο ευχάριστα από τον προκάτοχό του.

Αν πάντως είχατε ξοδέψει ώρες φτιάχνοντας τον τέλειο χαρακτήρα στο αρχικό "Eye of the Beholder", τα ευχάριστα νέα είναι ότι μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε και στο νέο παιχνίδι.



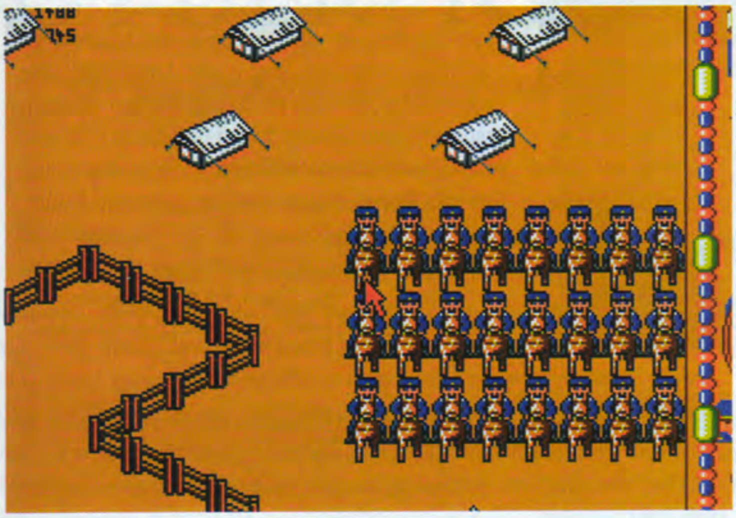
CAPTAIN PLANET

Μπροστά στη συνεχώς επιδεινούμενη κατάσταση του περιβάλλοντος του πλανήτη μας, όλο και περισσότεροι άνθρωποι εντάσσονται στο οικολογικό κίνημα. Μια ομάδα όμως από πέντε νέους υπό τη διοίκηση του Captain Planet έχουν στη διάθεσή τους υπεράνθρωπες δυνατότητες, τις οποίες και θα χρησιμοποιήσουν για τη σωτηρία του φυσικού μας περιβάλλοντος. Πριν αρχίσετε το παιχνίδι, θα διαλέξετε ποιον από τους πέντε ήρωες θέλετε να ελέγχετε, γεγονός που θα επηρεάσει το gameplay. Με τον ήρωα αυτό θα πρέπει να περάσετε μέσα από πέντε επίπεδα, όπου θα πρέπει να αποτρέψετε νέες καταστροφές, όπως εξαφάνιση σπάνιων ειδών, διαρροές ραδιενέργειας κ.ο.κ. Τα όπλα σας δεν είναι παρά καρδιές, οι οποίες μπορούν να εξοντώσουν τους αντιπάλους σας αλλά έχουν ευεργετικά αποτελέσματα σε φιλικά αντικείμενα: για παράδειγμα, αν χτυπήσετε ένα δέντρο με μια καρδιά, αυτό θα ψηλώσει και μπορείτε έτσι να το χρησιμοποιήσετε για σκάλα! Τέτοια όμορφα στοιχεία υπάρχουν σε αφθονία στο gameplay και το κάνουν αρκετά ενδιαφέρον. Αν μάλιστα είχε δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στα γραφικά και τον ήχο, οι συγγραφείς του Captive θα μας είχαν δώσει και μια δεύτερη μεγάλη επιτυχία...



FORT APACHE

Το Fort Apache είναι ένα τυπικό φυλάκιο του αμερικάνικου στρατού, όπως το έχουμε δει τουλάχιστον στα γουέστερν: Αρκετοί στρατιώτες και ιππικό μέσα και στα περίχωρα παράνομοι και Ινδιάνοι που επιτίθενται στο μεγάλο σιδερένιο άλογο που βγάζει καπνό σε φιλήσυχους αγρότες και σε καραβάνια. Εσείς, ως διοικητής του φυλακίου, θα πρέπει να προστατεύετε τον κόσμο από τις επιθέσεις, να φροντίζετε για τη σύναψη ειρήνης με τους Ινδιάνους και να διατηρείτε τα στρατεύματά σας σε καλή κατάσταση και με ακμαίο ηθικό. Όλα αυτά δεν είναι βέβαια εύκολο να συνδυαστούν, γιατί π.χ. η εκπαίδευση των στρατιωτών δεν τους επιτρέπει να είναι παράλληλα μάχιμοι κ.ο.κ. Για ό,τι συμβαίνει στην περιοχή ευθύνης σας θα πρέπει να συντάσσετε αναφορές, βάσει των οποίων θα κριθείτε στο τέλος του έτους, μια και η θητεία σας είναι μονοετής. Αν ήταν επιτυχής, τότε μια προαγωγή θα σας ανταμείψει, στην αντίθετη όμως περίπτωση...



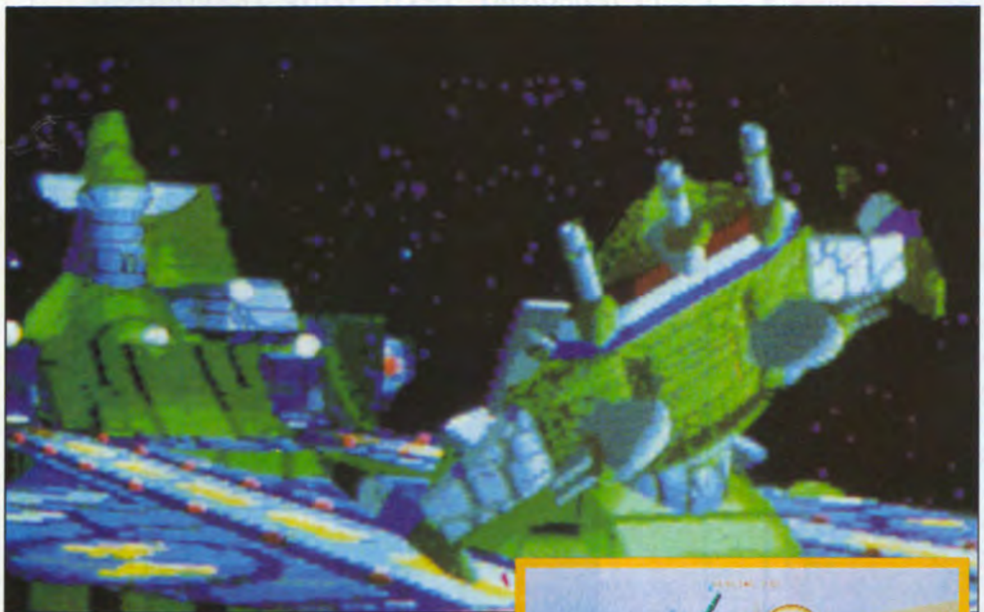
SUPER SPACE INVADERS

Ένας φίλος απ' τα παλιά

Το παιχνίδι με το οποίο μεγάλωσαν γενιές και γενιές gamers, το «Space Invaders» της Taito, αποκτά επιτέλους το διάδοχό του. Το «Super Space Invaders» της Domark βασίζεται στην ίδια απλή αρχή του «πυροβολήστε τα πάντα», στην οποία βασιζόταν και ο προκάτοχός του, αλλά με αρκετές επαυξήσεις. Φυσικά, υπάρχουν καλύτερα γραφικά και ήχος, αλλά και αλλαγές στο gameplay. Περισσότερα είδη εξωγήινων κάνουν την εμφάνισή τους που συμπεριφέρονται διαφορετικά όταν τους πυρβολείτε, εμφανίζονται motherships, ενώ υπάρχουν και power-ups που σας δίνουν πιο αποτελεσματικά όπλα για την άνιση μάχη σας με τις στρατιές των εισβολέων. Πραγματικά, δεν μπορεί να πει κανείς περισσότερο για το παιχνίδι αυτό. Όσοι αγαπούν τα απλά παιχνίδια, όπου είναι προφανές ποιοι είναι οι καλοί και ποιοι οι κακοί, σίγουρα θα περάσουν πολλές ευχάριστες ώρες με το «Super Space invaders».

EPIC

Μια διαστημική εποποιΐα

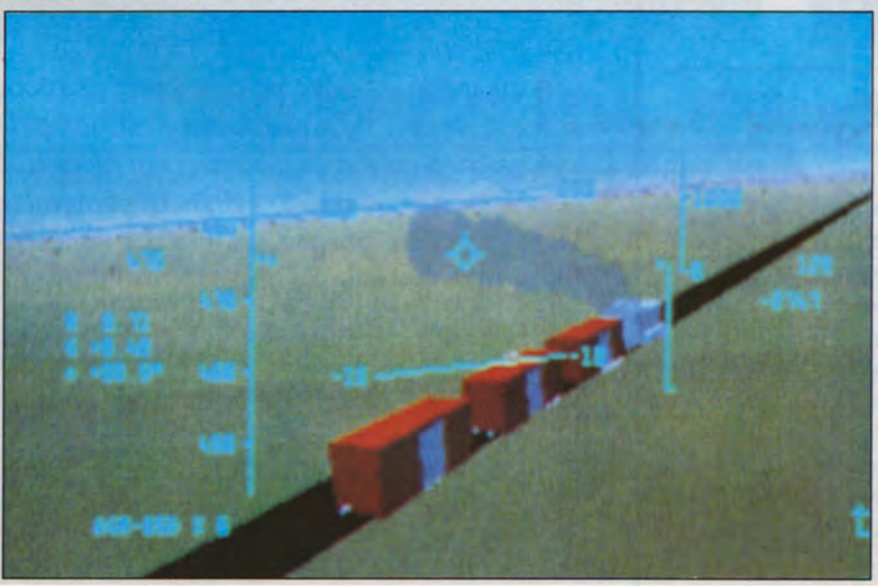




Ο κύκλος ζωής ενός ήλιου, έτη φωτός μακριά από τη γη, πλησιάζει στο τέλος του και αυτός ετοιμάζεται να μετατραπεί σε σουπερνόβα, γεγονός που θα εξαφανίσει κάθε ίχνος ζωής στους γειτονικούς πλανήτες. Οι κάτοικοί τους αποφασίζουν να τους εγκαταλείψουν, αλλά προς μεγάλη τους έκπληξη αντιμετωπίζουν την πεισματική άρνηση της αυτοκρατορίας Rexxon να τους επιτρέψει το ειρηνικό πέρασμα μέσα από το χώρο που ελέγχει. Και μια και οι δυνάμεις τους είναι πολύ πιο ανίσχυρες από αυτές της αυτοκρατορίας, οι πρόσφυγες δεν έχουν άλλη επιλογή από το να δοκιμάσουν στην πράξη το ισχυρότερό τους όπλο, ένα διαστημόπλοιο με εξοπλισμό ολόκληρης αρμάδας, στου οποίου το πιλοτήριο βρίσκεστε εσείς. Για να μπορέσει ο στόλος των μεταγωγικών να περάσει με ασφάλεια, εσείς θα πρέπει να συμπληρώσετε δέκα επικίνδυνες αποστολές, κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια των οποίων θα ανατινάζετε εχθρικά διαστημόπλοια. Ο εξοπλισμός σας αρχικά δεν είναι σπουδαίος, αλλά οι επιστήμονες στα μεταγωγικά δίνουν τον καλύτερό τους εαυτό για να σας προμηθεύσουν ισχυρότερα όπλα και έτσι συνήθως θα είστε επαρκώς εξοπλισμένοι για τις ανάγκες της τρέχουσας μάχης. Στην τελική μάχη του δεκάτου επιπέδου θα έχετε διαθέσιμα όχι λιγότερα από δεκατέσσερα οπλικά συστήματα. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και το 3D που χρησιμοποιείται άψογο, ενώ κινούνται με απίστευτη ταχύτητα. Ο ήχος μερικές φορές θα σας εκνευρίσει, ενώ το gameplay θα αρέσει περισσότερο στους φίλους των shoot' em ups, αφού πρόκειται περισσότερο για παιχνίδι του τύπου "πυροβολήστε ό,τι κινείται".

ATAC

Βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον και η μάστιγα των ναρκωτικών έχει εξαπλωθεί φοβερά, τόσο που τα συνήθη κατασταλτικά μέτρα να μην έχουν πρακτικά κανένα αποτέλεσμα. Μετά από πολλές συσκέψεις οι ιθύνοντες αποφάσισαν ότι ο καλύτερος τρόπος να χτυπηθεί το εμπόριο του θανάτου είναι να καταστρέφονται οι φυτείες, πράγμα όμως καθόλου εύκολο, γιατί ορισμένα κράτη όχι μόνο δεν καταδιώκουν, αλλά και προστατεύουν τις καλλιέργειες στο έδαφός τους, για οικονομικούς βέβαια λόγους.

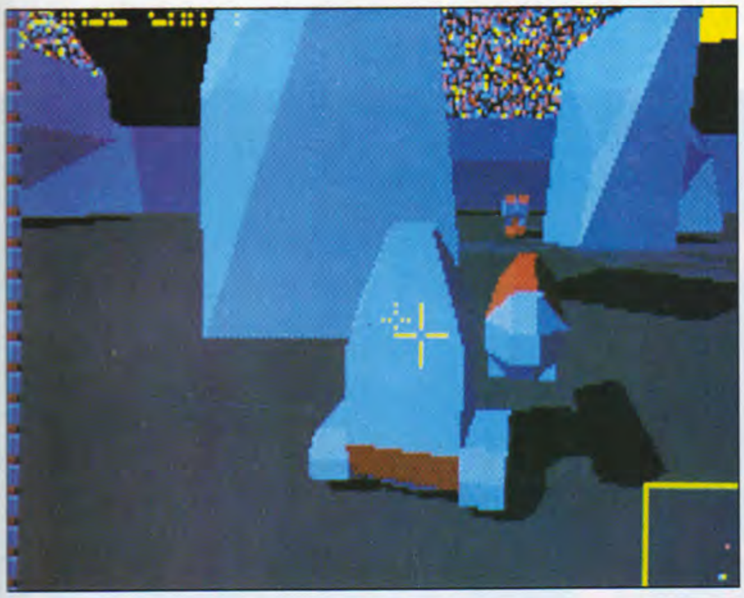


Την ευθύνη λοιπόν για τα τολμηρά αυτά εγχειρήματα θα αναλάβει η ομάδα ATAC, η οποία βρίσκεται υπό τη διοίκησή σας. Με δύο ελικόπτερα και τέσσερα αεροπλάνα στη διάθεση της ομάδας, αυτή θα πρέπει να εντοπίζει και να καταστρέφει τους στόχους.

Ο εντοπισμός είναι δύσκολος, γιατί λόγω της πολιτικής των κυβερνήσεων δεν μπορείτε να πλησιάσετε κοντά, ενώ στις καταστροφές των στόχων θα πρέπει να φροντίζετε, ώστε να μην πειράζετε τους άκακους πολίτες, τις εφοδιοπομπές που μεταφέρουν τρόφιμα κ.λπ.

Η Microprose για πρώτη ίσως φορά δεν δίνει στον παίκτη έτοιμα "σενάρια", αλλά τον αφήνει να κάνει ό,τι αυτός νομίζει καλύτερο.

Έχετε ακόμη το δικαίωμα να ρυθμίσετε το πόσο θα συμμετέχετε στο flight simulation τμήμα του παιχνιδιού, μια και μπορείτε να χρησιμοποιείτε τον αυτόματο πιλότο των σκαφών σας. Όλα αυτά συνοδεύονται από εξαιρετικά γραφικά, ήχο και gameplay και έτσι το ATAC είναι συνολικά ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.



CYBERFIGHT

Οι μεταλλικοί μονομάχοι

Σίγουρα, έχετε δει πολλά παιχνίδια, όπου σε μία πίστα βρίσκονται δύο αντίπαλοι και ο καθένας προσπαθεί να μειώσει τις ημέρες ζωής που απέμειναν στον άλλο. Το Cyberfight κινείται επίσης σ' αυτά τα πλαίσια, αλλά, αντί να σας αφήνει να πολεμάτε με άδεια χέρια, σας δίνει ένα ολόκληρο ρομπότ, για να σας προστατεύει και να χρησιμοποιήσετε τα οπλικά του συστήματα. Εντελώς κλασικά, τα χτυπήματα που δέχεται ένα ρομπότ μειώνουν το όριο αντοχής του, αλλά το ενδιαφέρον είναι ότι υπάρχει όριο αντοχής και για κάθε τμήμα του ρομπότ. Έτσι, αν δεχτείτε πολλά χτυπήματα στο ένα πόδι, δεν θα μπορείτε να περπατάτε όπως πριν, ενώ, αν καταστραφούν και τα δύο, θα μείνετε εντελώς ακίνητοι.

Τα διαλυμένα σας τμήματα μπορούν να αντικατασταθούν σε συγκεκριμένες οθόνες, όπου μπορείτε να αγοράσετε και επιπλέον εξοπλισμό. Τα χρήματα για τις αγορές σας τα κερδίζετε τίμια, μια και είναι η αμοιβή σας για τα αντίπαλα ρομπότ που μετατρέψατε σε λαμαρίνες.

Ο τελικός σκοπός είναι φυσικά να διαλύσετε όλα τα αντίπαλα ρομπότ και να ανακηρυχθείτε έτσι πρωταθλητής, αλλά κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου εύκολο, μια και, εκτός από τους αντιπάλους, υπάρχουν και άλλες "παγίδες" όπως κουμπιά που σβήνουν τα φώτα, με αποτέλεσμα να μη βλέπετε τι γίνεται ή κουμπιά που καταργούν τη βαρύτητα και έτσι η μάχη συνεχίζεται στον αέρα.

Η όλη υπόθεση εκτυλίσσεται μέσα σε πολύ καλά γραφικά, αν και μερικές φορές η κίνησή τους είναι κάπως αργή. Υπάρχει, πάντως, για τους λάτρεις της γρήγορης δράσης, επιλογή να μειώσετε τη λεπτομέρεια των γραφικών προς όφελος της ταχύτητας. Ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, που θα σας κρατήσει για ώρες μπροστά στο monitor.

SPECIAL REVIEW



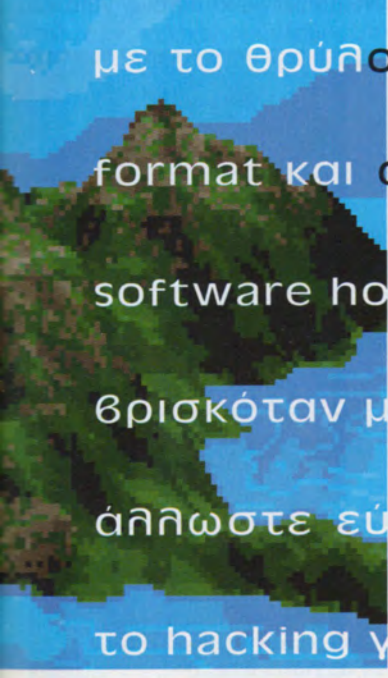




του Γ. Κυπαρίσση

Heimdall

καβγατζήδες και άξεστοι μεν, γενναίοι και σκληροτράχηλοι δε. Ποιοι; Οι **Βίκινγκς**. Τους ξέρετε, αυτοί με τα κέρατα στα κράνη και τους δράκους στις πλώρες. Πρόσφατες έρευνες απέδειξαν ότι, εκτός των άλλων, ήταν και καλοί προγραμματιστές. **Τρανό** παράδειγμα η δισκέτα με το θρύλο του Heimdall, που διασώθηκε σε Amiga format και ανακαλύφτηκε πρόσφατα σε ένα αρχαίο software house στη βόρεια **Νορβηγία**. Δίπλα της βρισκόταν μια Amiga κομμένη στα δυο, συνηθισμένο άλλωστε εύρημα, μια και σε εκείνους τους καιρούς το hacking γινόταν με **τσεκούρι**...



Για ένα πράγμα δεν φημίζονταν ποτέ οι Βίκινγκς, τη διπλωματία τους. Το είχαν πολύ πιο εύκολο να προσγειώσουν το σπαθί τους στο κεφάλι του συνομιλητή, προκειμένου να τον μεταπείσουν. Από κοινωνικής απόψεως, τίποτε το ιδιαίτερο. Σε γενικές γραμμές θύμιζαν τους νότιους ξαδέλφους τους, τους Γαλάτες. Γείτονες δεν είχαν παρά ελάχιστους, μια και κανείς τρελός δεν σκεφτόταν να κατοικήσει στη Φινλανδία, τη Σουηδία και τη Νορβηγία εκείνη την εποχή. Από συνήθειες, δεν διέφεραν και πολύ από την παρέα των Αστερίξ και Οβελίξ: μπιρίτσα, διαγωνισμοί ανδρείας και πάρτυ με κυνήγι και τοπικούς χορούς.

Με άλλα λόγια, χαίρονταν τη ζωή και ευγνωμονούσαν τους τρεις θεούς τους, τον Odin, τον Freyr και τον Thor (ο διασημότερος απ' όλους) για το καλό που τους έκαναν να δημιουργήσουν τη γη γι' αυτούς. Τώρα, πώς οι απόγονοι των γενναίων και αιμοδιψών αυτών πολεμιστών κατέληξαν να είναι οι Aha, οι Abba και οι Roxette, ένας θεός γνωρίζει (ποιος από τους τρεις, δεν ξέρουμε). Τέλος πάντων.

Ανάμεσα βέβαια στις καλές εποχές υπήρχαν και σκοτεινά χρόνια, αποτέλεσμα της αιώνιας αναμέτρησης του Καλού με το Κακό. Τις περισσότερες από αυτές τις περιπτώσεις οι Βίκινγκς έλυναν τα προβλήματα πολεμώντας στο πλευρό των Θεών τους και έγραφαν άλλη μια χρυσή σελίδα στο βιβλίο των θρύλων της φυλής.

Εμείς σε αυτό το special review θα σας διηγηθούμε τη συγκλονιστικότερη από αυτές. Ηταν μια περίπτωση όπου οι Βίκινγκς πραγματικά τα χρειάστηκαν και η οποία ξεπεράστηκε τελικά με πολύ κόπο και αίμα. Μιλάμε για το μύθο του Heimdall.

Γιατί είναι συγκλονιστικός; Μα γιατί εσείς είστε ο Heimdall αυτοπροσώπως. Όπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε ακόμη να σας πούμε την έκβαση της περιπέτειας, μια και εσείς θα τη ζήσετε. Άντε, χαιρετήστε την οικογένεια, βάλτε το κράνος σιγά σιγά και πάρτε την ασπίδα, γιατί ένας ολόκληρος λαός περιμένει να σωθεί από εσάς. Εμείς θα σας λέμε τι να κάνετε στο δρόμο.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΔΕΝ ΤΑ ΑΦΗΝΟΥΜΕ ΟΠΟΥ ΚΙ ΟΠΟΥ...

Όλα άρχισαν όταν ο Loki, ο μικρός αδελφός του Thor, του θεού του Κεραυνού, αποφάσισε να κάνει κι αυτός καριέρα σαν θεός. Όμως, διάλεξε αντίθετο στρατόπεδο. Πέρασε προς το μέρος του Κακού, σκοπεύοντας να πάρει την τύχη της γης κάποια στιγμή στα χέρια του. Φυσικά, ο Odin, ο Freyr και ο Thor δεν επέτρεπαν ποτέ να συμβεί κάτι τέτοιο. Ετσι, άρχισε η αιώνια σύγκρουση, η οποία κάποια στιγμή έδειξε να γέρνει επικίνδυνα προς τη μεριά του Σκότους. Ήταν τότε που ο Loki έκλεψε με πονηριά τα τρία όπλα-σύμβολα. Από τον Odin πήρε το σπαθί, από τον Freyr το ακόντιο και από τον Thor το φοβερό σφυρί. Με μια κίνηση τα σκόρπισε στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα και εξαφανίστηκε, αφήνοντας τα ξωτικά που βρίσκονταν στην υπηρεσία του να φροντίσουν για τη φρούρησή τους. Οι θεοί βρέθηκαν πραγματικά σε απόγνωση. Στη γη δεν μπορούσαν να κατεβούν, και, όσο ήταν άοπλοι, ήταν ουσιαστικά στο έλεος του Loki. Αποφάσισαν ένα παράτολμο σχέδιο: τη γέννηση ενός ημίθεου Βίκινγκ, που θα αφιέρωνε τη ζωή του στην ιερή αποστολή της ανεύρεσης των όπλων. Μαντέψτε ποιος είναι αυτός...

Ο HEIMDALL ΕΠΙ ΤΟ ΕΡΓΟΝ...

Ένας κεραυνός έπεσε σε ένα φτωχικό σπίτι και η μικρή Ίνκριντ βρέθηκε στα καλά καθούμενα 9 μηνών έγκυος! Ήταν φανερό πως οι Θεοί βιάζονταν. Ο Heimdall γεννήθηκε την επόμενη κιόλας μέρα. Άρχισε να μεγαλώνει με γρηγορότερο ρυθμό από όλα τα άλλα παιδιά στης ηλικίας του. Δεν υπήρχε αμφιβολία: στις φλέβες του έτρεχε θεϊκό αίμα. Σύντομα θα στρατολογούσε την ηρωική του ομάδα και θα ταξίδευε στα νησιά των βόρειων θαλασσών για τα τρία μαγικά αντικείμενα. Όμως, πρώτα θα έπρεπε να μεγαλώσει σαν ένα πραγματικός Βίκινγκ. Πράγμα που σημαίνει ότι θα έπρεπε να περάσει τις τρεις κλασικές δοκιμασίες της φυλής, αν ήθελε να έχει το σεβασμό των συμπολιτών του και την υπακοή των γενναιότερων από αυτούς. Από εδώ





Μία απ' τις δοκιμασίες που περνάτε είναι και το κυνήγι γουρουνιού, με γυμνά χέρια. Οι μαμάδες των Βίκινγκς έτοιμες για μπουγάδα...

Ει, ψψτ κύριος, πού τα πάτε τα όπλα; (Κάπως έτσι άρχισαν όλα...)

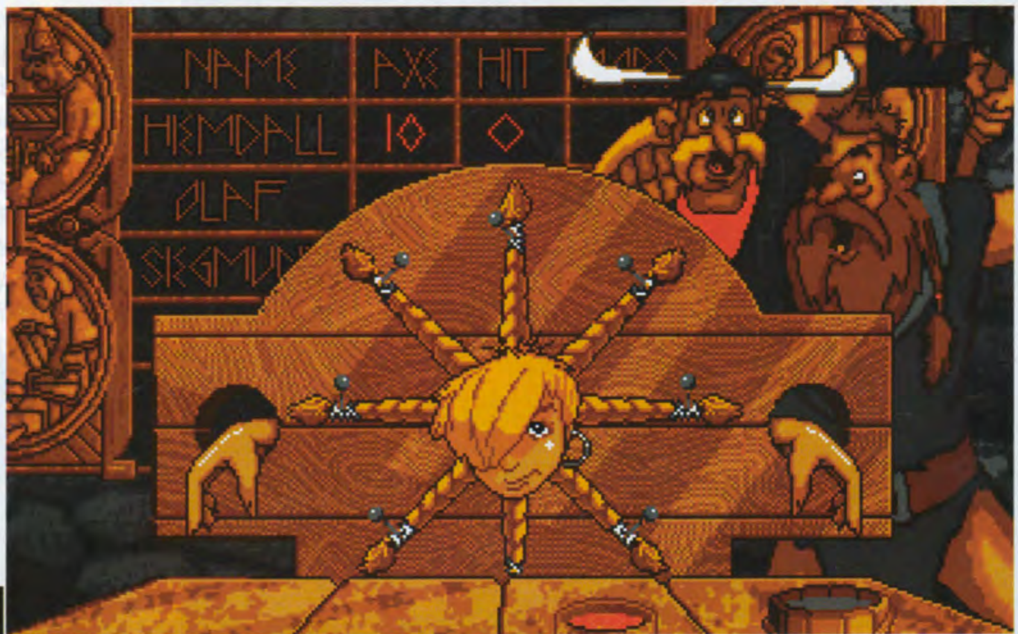
και μπρος, έχετε παρακαλώ έτοιμη τη save disk σας. Πιάνουμε δουλειά...

ROLE PLAYING ΒΙΚΙΝΓΚΣ

Ποιο από τα δυο θα χρειαστείτε; Το joystick ή το mouse; Και τα δυο (!), οπότε δεν θα μείνει κανείς παραπονεμένος. Το παιχνίδι αυτό είναι σίγουρα ένα από τα πιο περίεργα, μια και δεν ανήκει 100% σε καμιά από τις γνωστές κατηγορίες. Έτσι, καταφέρνει να έχει "λίγο απ' όλα", ώστε να παίζεται ευχάριστα απ' όλους σχεδόν τους χρήστες. Λόγω αυτού ακριβώς του γεγονότος, βάζει αυτόματα υποψηφιότητα για το νέο κλαμπ των "πολυπαιχνιδιών", στα οποία περιλαμβάνεται επίσης η Elvira και το Another World.

Ο τρεις δοκιμασίες του Heimdall δεν δείχνουν αρχικά πόσο σημαντικές είναι. Μάλιστα, στην αρχή μάλλον θα βάλετε τα γέλια, μια και θα πρέπει να διαγωνιστείτε στο... κόψιμο των κοτσίδων μιας δεσποινίδας ή στο κυνήγι ενός γουρουνιού! Μην υποτιμήσετε ωστόσο αυτά τα χωριάτικα έθιμα, γιατί κινδυνεύετε χωρίς συντρόφους ή με συντρόφους ελάχιστα ικανούς. Τι εννοώ: οι τρεις αυτές δοκιμασίες κρίνουν πόσο αξιοσέβαστος θα είστε στην κοινωνία των Βίκινγκ. Μπορεί να μην σας φαίνεται ιδιαίτερα αξιοπρεπές άθλημα να σημαδεύετε με το τσεκούρι σας τα μαλλιά μιας κοπέλας ή να τρέχετε πίσω από ένα γουρούνι μέσα στις λάσπες. Όμως, αν τα καταφέρετε, τότε θα κερδίσετε το σεβασμό όλων και θα αποδείξετε ότι είστε πράγματι ικανός για την αποστολή των θεών. Σαν αποτέλεσμα, το παιχνίδι θα σας αφήσει να διαλέξετε από την αφρόκρεμα των πολεμιστών του χωριού για να δημιουργήσετε την ομάδα σας. Ωστόσο, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να μην τα καταφέρετε ή να παρακάμψετε αυτό το arcade τμήμα (το game σάς δίνει και αυτή τη δυνατότητα). Δεν υπάρχει πρόβλημα, απλά να ξέρετε ότι οι δεκαπέντε χαρακτήρες που εμφανίζονται σαν διαθέσιμοι δεν αποτελούν ό,τι καλύτερο θα μπορούσατε να έχετε μαζί σας. Οι έξι χαρακτήρες του Heimdall που θα μπαρκάρουν για την αποστολή έχουν διαφορετικές ιδιότητες. Όπως σε κάθε role playing, έχουμε κι εδώ κατηγορίες χαρακτηριστικών για κάθε άτομο, τα οποία καθορίζουν και τη χρησιμότητά του στην ομάδα. Οι πολεμιστές, για παράδειγμα, έχουν υψηλή αντοχή και δύναμη, ενώ ένας δρυΐδης (μάγος λευκής μαγείας) ή ένας wizard (μάγος μαύρης μαγείας) φημίζονται για την ευφυΐα και τη σοφία τους. Όλοι οι παίκτες ανεξαιρέτως "μαθαίνουν" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάτι που φαίνεται στα επιμέρους experience points.

Οι τρεις κόσμοι που μπορείτε να επισκεφτείτε στην περιπέτειά σας (και στους οποίους βρίσκονται κρυμμένα τα τρία όπλα) παίζονται σε συνεχόμενους χάρτες. Ο πρώτος χάρτης απεικονίζει τα πιθανά σημεία, όπου υπάρχει το σφυρί του Thor. Το ταξίδι ανάμεσα στα νησιά γίνεται μέσω της πορείας που χαράζετε στο χάρτη. Επειδή το παιχνίδι λαμβάνει υπόψη του το χρόνο που απαιτείται για να κάνετε κάτι, θα πρέπει να φροντίζε-



Μια άλλη δοκιμασία είναι και αυτή με τα τσεκούρια. Πετάτε μερικά και προσπαθείτε να κόψετε τις κοτσίδες του... στόχου. Βέβαια, μεγαλύτερη η δοκιμασία για το στόχο, αλλα αυτό είναι μια άλλη ιστορία.

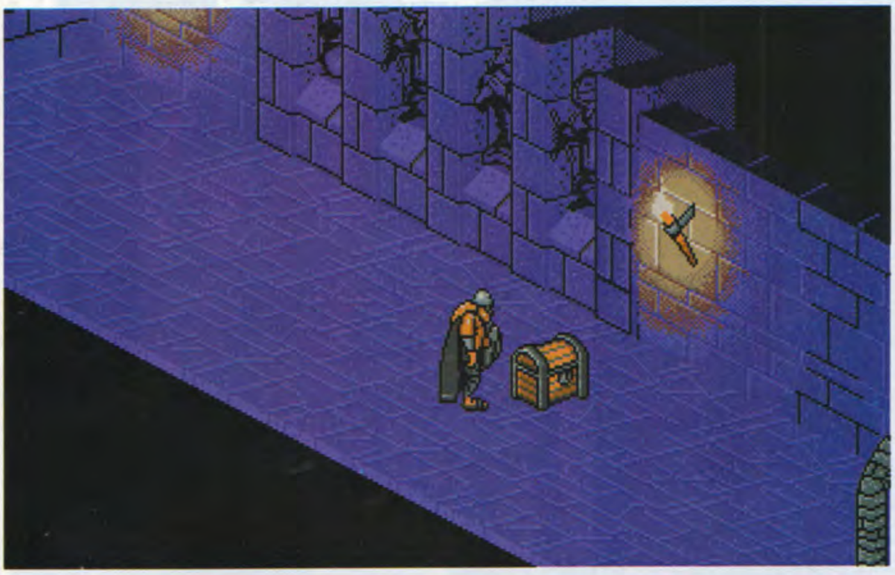


Και τώρα τι γίνεται; Οι Αρχηγοί της φυλής συσκέπτονται πάνω απ' το χάρτη για να αποφασίσουν πώς θα δράσουν. Η κατάσταση απαιτεί ετοιμότητα και αστραπιαίες ενέργειες. Πού είναι η μπίρα μου;

τε, ώστε το πλήρωμά σας να μην πεινά κατά τη διάρκεια του ταξιδιού. Για να εξετάσετε τα χαρακτηριστικά της ομάδας, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Με τον τρόπο αυτό, αποκαλύπτεται η role playing προσωπικότητα του Heimdall. Οι έξι παίκτες των ηρώων εμφανίζονται στο κλασικό στιλ, με το inventory και τις διαθέσιμες εντολές για τον καθένα. Οι εντολές σας επιτρέπουν να τους ταΐσετε, να μεταφέρετε αντικείμενα από το ένα μέλος της ομάδας σε άλλο (κάθε μέλος θα πρέπει να έχει και τα ανάλογα αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει), να εξετάσετε ένα αντικείμενο, να το πετάξετε, να χρησιμοποιήσετε κάποιο ξόρκι κ.λπ. Φυσικά, δεν λείπουν και οι επιλογές για σώσιμο ή φόρτωμα ήδη σωσμένου παιχνιδιού, καθώς και χρήσιμα στατιστικά στοιχεία για τη γενική κατάσταση κάθε παίκτη.

Το βασικό στοιχείο στο Heimdall είναι η εξερεύνηση. Εξερευνώντας είναι γνωστό ότι ρισκάρετε, αλλά τις περισσότερες φορές τα ανταλλάγματα είναι μεγαλύτερα. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να αποφύγετε ορισμένες δυσάρεστες καταστάσεις, αλλά εμείς σας συμβουλεύουμε να μην φοβάστε κανέναν. Αν προχωρώντας συναντήσετε κάποιο ξωτικό, τότε τρέξτε καταπάνω του. Αν νικήσετε, δεν θα έχετε μόνο αποκτήσει πολύτιμους βαθμούς εμπειρίας, αλλά και άλλα εξίσου σημαντικά αντικείμενα, όπως χρήματα, τροφή, κλειδιά ή ξόρκια. Το πιο σημαντικό όμως από όλα αυτά είναι ότι θα έχετε τη δυνατότητα να πάρετε μέρος στη σκηνή της μονομαχίας, η οποία είναι πραγματικά ένα από τα πιο "δυνατά" στοιχεία του παιχνιδιού.

Με το που προκαλείτε κάποιον αντίπαλο, αυτόματα το παιχνίδι μπαίνει σε νέο mode, που θυμίζει έντονα τις αντίστοιχες σκηνές στο Elvira. Η οθόνη του χώρου δίνει τη θέση της σε μια οθόνη με εντολές επίθεσης ή άμυνας. Στο κεντρικό παράθυρο φαίνεται ο αντίπαλός σας. Βρίσκεστε αντιμέτωποι και έχετε τη δυνατότητα να επιτεθείτε, διαλέγοντας κάποιο όπλο, να χρησιμοποιήσετε κάποιο ξόρκι, να αμυνθείτε ή να το σκάσετε. Η σωστή χρήση όλων αυτών θα σας στέψει νικητή. Όμως, έχετε υπόψη σας ότι ο εχθρός δεν στερείται πονηριάς ούτε φυσικών προσόντων. Το hint που ανακαλύψαμε είναι ότι θα πρέπει να περιμένετε τη δεδομένη στιγμή λίγο πριν σας επιτεθεί, οπότε και "ανοίγει" την άμυνά του. Τότε είναι η καταλληλότερη στιγμή για μια γερή γροθιά ή ένα καλό χτύπημα με το όπλο σας. Ό,τι και να γίνει πάντως, είναι σίγουρο ότι θα το διασκεδάσετε αφάνταστα, μια και το animation στο σημείο αυτό είναι καταπληκτικό και η σκηνή γενικά πολύ ρεαλιστική.





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το Heimdall από την πρώτη κιόλας στιγμή θα σας θυμίσει τα Immortal και Cadaver. Οι πιο παλιοί στο χώρο θα φέρουν ακόμη στη μνήμη τους τα πολύ παλαιότερα παιχνίδια της κλασικής πια Ultimate, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το Knight Lore. Όλα αυτά τα παιχνίδια έχουν ένα κοινό: τον τρόπο απεικόνισης του χώρου. Μιλάμε για την "ισομετρική" απεικόνιση, με το θεατή να βλέπει από μια υποθετική "κάμερα", τοποθετημένη ψηλά στην αριστερή γωνία. Βέβαια, στις σκηνές της μονομαχίας έχουμε - όπως είπαμε - τελείως διαφορετική οπτική. Τα γραφικά είναι το λιγότερο υπέροχα, τόσο στις εισαγωγικές σκηνές, όσο και στους χώρους όπου εξελίσσεται η δράση.

Επίσης, το animation είναι θαυμάσιο, κάτι που αναμενόταν άλλωστε, μια και υπεύθυνος σε αυτόν τον τομέα ήταν ένας πρώην συνεργάτης του "μάγου" Don Bluth (Space Ace, Dragon's Lair). Ειδικά στις σκηνές της μονομαχίας, οι κινήσεις των τεράτων είναι απόλυτα φυσικές. Γενικά, το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο σε στιλ κινούμενων σχεδίων και τα πρόσωπα των χαρακτήρων θυμίζουν έντονα Αστερίξ.

Όσον αφορά τώρα τον ήχο, δεν θα πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα απαιτητικοί. Πέρα από το συμπαθητικό και ατμοσφαιρικό εισαγωγικό κομμάτι, δεν υπάρχει τίποτε παραπάνω. Τα εφέ που συνοδεύουν τις κινήσεις σας είναι λιτά και λίγα. Τι να περιμένει όμως κανείς από ένα τέτοιο τεράστιο παιχνίδι; Η μνήμη της Amiga δεν χωρά τα πάντα κι οι δημιουργοί του παιχνιδιού προτίμησαν να θυσιάσουν τις νότες για χάρη των πολύχρωμων bits και των πολλών frames. Νομίζω ότι δεν έκαναν λάθος.

Στο gameplay τώρα. Το Heimdall είναι σίγουρα ένα πρωτότυπο game και γι' αυτό ενδιαφέρον. Το σενάριό του είναι μάλλον ασυνήθιστο και είναι περίεργο το γεγονός ότι έχει χρησιμοποιηθεί τόσο λίγο από τους

προγραμματιστές. (Προσωπικά, το μόνο παιχνίδι εκτός του Heimdall που θυμάμαι να είναι βασισμένο στους θρύλους των Βίκινγκ είναι το "προϊστορικό" Valhalla του Spectrum.) Δεν είναι ακριβώς role playing, ούτε εντελώς strategy, και σίγουρα δεν είναι arcade adventure. Το παιχνίδι καταφέρνει να συνδυάσει καλά στοιχεία και από τις τρεις προηγούμενες κατηγορίες, έτσι ώστε να είναι "γοητευτικό" σε όλους. Τα τρία τεράστια levels του εγγυώνται ότι υπάρχει μπόλικο υλικό για εξερεύνηση, περιπλάνηση και αναμέτρηση με εχθρούς και γρίφους. Όμως, ένα παιχνίδι δεν στηρίζει το gameplay του μόνο σε αυτό.

Στην περίπτωση του Heimdall, έχουμε ένα πολύ απλό και εύκολο στη χρήση του περιβάλλον επικοινωνίας και ελέγχου των χαρακτήρων από το χρήστη. Βέβαια, εδώ θα πρέπει να πούμε ότι οι οπαδοί των RPGs μάλλον θα γκρινιάξουν. Η μαγεία στο παιχνίδι παίζει πολύ μικρό ρόλο, κάτι που στα καθαρά RPG προγράμματα είναι ανεπίτρεπτο. Μόνο τα spells που βρίσκονται μπορούν να χρησιμοποιηθούν, οπότε ο παίκτης δεν έχει και πολλές επιλογές από το να τα χρησιμοποιήσει.

Επίσης, θα πρέπει να πούμε ότι ο χώρος inventory είναι χαρακτηριστικά μικρός, κάτι που έχει σαν συνέπεια ο παίκτης να απασχολείται αρκετό χρόνο μετακινώντας αντικείμενα από εδώ και από εκεί. Πάντως, είναι σίγουρο ότι θα έχετε το σωστό spell τη στιγμή που το χρειάζεστε, οπότε η λύση των γρίφων είναι σχετικά εύκολη και δεν σας ταλαιπωρεί πολύ. Ωστόσο, υπάρχει κάτι που θα σας ταλαιπωρήσει, ειδικά στην αρχή. Πρόκειται για την "ιδιοτροπία" του παιχνιδιού να επιτρέπει μόνο στους τρεις από τους έξι συντρόφους να επιβιβάζονται σε κάθε νησί, κάτι που τους κάνει εύκολη λεία στους εχθρούς της περιοχής, ειδικά στην αρχή όπου όλοι (και εσείς και οι σύντροφοί σας) είναι αρχάριοι. Είναι σίγουρο ότι το Heimdall αποτελεί έναν από τους πιο ενδιαφέροντες τίτλους αυτή την εποχή. Απαιτεί αντανακλαστικά, εξυπνάδα και στρατηγική, ειδικά όταν θα πρέπει να επιλέξετε την κατάλληλη πορεία ανάμεσα στα συμπλέγματα των νησιών.

Οι μονομαχίες προσφέρουν την ένταση που χρειάζεται και οι αποστολές προσφέρουν τους γρίφους, άρα και το "σασπένς". Οπωσδήποτε, μιλάμε για ένα από τα πιο ευπαρουσίαστα games που παρουσιάστηκαν για τα drives μας, όπως επίσης και για ένα από τα... μεγαλύτερα! Στην Amiga το παιχνίδι απαιτεί 1 MB και κυκλοφορεί σε τέσσερις ολόκληρες δισκέτες, γεγονός που κάνει αμέσως αναγκαία την ύπαρξη ενός δεύτερου drive. Μην σας τρομάζει όμως το μέγεθος. Πολλές φορές το βάλε βγάλε δεν κάνει κακό, αν πρόκειται για ένα τέτοιο game.



Η ΟΘΟΝΗ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ



Εξοχη δουλειά. Άνετα κερδίζει θέση στην πεντάδα των οπτικά καλύτερων games όλων των εποχών.
ΓΡΑΦΙΚΑ 98%

Ή γραφικά ή ήχος. Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα...
ΗΧΟΣ 70%

Πολύ έξυπνη μείξη διαφορετικών στιλ παιχνιδιού. Εθιστικό.
GAMEPLAY 92%

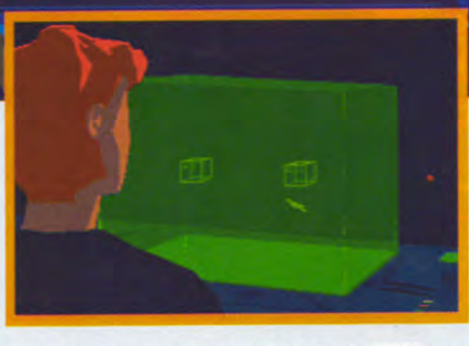
Ένα από τα πιο πρωτότυπα και προσεγμένα προγράμματα που πέρασαν για τεστ.
ΓΕΝΙΚΑ 91%

SOFTWARE REVIEW

ANOTHER WORLD

AMIGA, ST, IBM PC





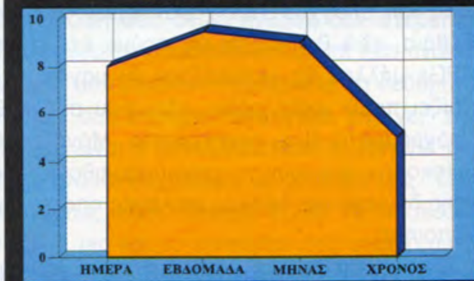
Αυτά που ξέρατε να τα ξεχάσετε. Με υπερφυσικά όπλα, κανόνια laser και γρήγορα διαστημόπλοια, καθένας μπορεί να γίνει σούπερ ήρωας - ή τουλάχιστον μπορεί να προσπαθήσει. Τι γίνεται όμως, αν βρεθείτε ξαφνικά σε έναν άγνωστο και εχθρικό κόσμο, φορώντας jeans, αθλητικά παπούτσια και ένα T-shirt; Όσο για όπλα - τουλάχιστον στην αρχή - καλύτερα να μη γίνει λόγος.

Σε αυτήν ακριβώς τη θέση μάς βάζει το καινούριο δημιούργημα της Delphine Software, το Another World. Καθαρά γαλλικό παιχνίδι - απ' όλες τις απόψεις. Όλα ξεκινούν, όταν ένα βράδυ ο Lester - λαμπρός επιστήμονας - κάνει ένα περίπλοκο πείραμα με τη βοήθεια του υπολογιστή του. Σε κάποιο κρίσιμο σημείο, ένας κεραυνός χτυπάει το εργαστήριο και τον μεταφέρει σε έναν άγνωστο και εχθρικό κόσμο. Αυτό ήταν. Ούτε οχήματα ούτε όπλα ούτε τίποτα. Ο Lester πρέπει να βρει μόνος του οπλισμό και φυσικά τρόπο επιστροφής στον πολιτισμό. Η Delphine έκανε αυτήν την αρκετά τολμηρή κίνηση, στηριζόμενη στην αντίληψη ότι ο μέσος gamer έχει βαρεθεί να παίζει το ρόλο του σούπερ - ήρωα και του σωτήρα της ανθρωπότητας. Στο Another World το μόνο πράγμα που πρέπει να σώσετε είναι το κεφαλάκι σας. Αποτέλεσμα; Ένα πολύ πρωτότυπο παιχνίδι που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα όρια των arcade adventures. Οι πιο καχύποπτοι θα υποστηρίξουν ότι πρόκειται για έναν έξυπνο συνδυασμό Prince of Persia και Future Wars (της Dephine επίσης). Ουδέν σχόλιον.



ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DELPHINE SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα σας κρατήσει στην οθόνη αιώνια - μόνο μέχρι να το λύσετε. Και αυτό είναι σχετικά εύκολο.

Η δράση σας παρουσιάζεται με κινηματογραφικό, θα έλεγε κανείς, τρόπο. Τις περισσότερες φορές το point of view είναι στο πλάι, αλλά υπάρχουν και πολλά κινηματογραφικά sequences - σαν μικρές ταινιούλες - που παρεμβάλλονται στα κατάλληλα σημεία. Το κακό είναι πως δεν μπορείτε να τα παρακάμψετε και είστε αναγκασμένοι να τα βλέπετε κάθε φορά που περνάτε απ' το συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού. Οι προγραμματιστές διάλεξαν το σύστημα των τρισδιάστατων πολυγώνων για τα γραφικά του παιχνιδιού. Το πλεονέκτημα εδώ είναι ότι το animation μπορεί να υπολογίζεται "στον αέρα" χωρίς να χρειάζεται να υπάρχουν αποθηκευμένα χιλιάδες animation frames. Αυτό με τη σειρά του, δίνει τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να ρίξουν περισσότερο βάρος στο σχεδιασμό των σκηνικών, στα ηχητικά εφέ και στην υπόθεση. Βέβαια τα polygon graphics έχουν ένα μειονέκτημα: έλλειψη λεπτομέρειας. Η εικόνα μπορεί να ξενίσει μερικούς στην αρχή και είναι κρίμα, γιατί το μήνυμα του αλλόκοτου κόσμου όπου βρίσκεται ο Lester περνάει ακριβέστατα.



SOFTWARE REVIEW

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το δύστυχο τον Lester τι του 'μελλε να πάθει. Στα καλά καθούμενα, χαμένος στο πού; Το παιχνιδάκι πάντως μου άρεσε πολύ. Ίσως να ήθελε κάποια λεπτομέρεια στα γραφικά - αλλά πάλι θα χάναμε σε animation. Αν και εκείνοι που θέλουν τεράστια arcade adventures θα δυσαρεστηθούν, το παιχνίδι αξίζει προσοχής, γιατί ξεφεύγει απ' τα συνηθισμένα.

Γ. Κυπαρίσσης

Μεγάλο ρόλο σε τέτοια παιχνίδια παίζει και ο τρόπος χειρισμού. Στο Another World δεν υπάρχει πρόβλημα. Κατ' αρχήν τα controls δεν είναι σταθερά. Υπάρχει αυτό που λέμε "smart controls". Αυτό σημαίνει ότι ο Lester δεν κάνει πάντα την ίδια κίνηση, όταν πηγαίνετε το joystick προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Όταν - για παράδειγμα - πηγαίνετε το joystick προς τα κάτω, ο Lester θα σκύψει. Όταν όμως βρίσκεται πάνω από κάποιο αντικείμενο και κάνετε την ίδια κίνηση, θα σκύψει και θα το μαζέψει. Πάμε στο gameplay τώρα. Το Another World κρατάει ζωηρό το ενδιαφέρον του παίκτη με αρκετά σοφό τρόπο. Όλα τα hints που χρειάζονται για τη λύση των puzzles βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι και, αν ακολουθήσει κανείς τους στοιχειώδεις κανόνες της επιβίωσης, είναι πολύ πιθανό να βρεθεί κολλημένος για ώρες στο monitor. Ταυτόχρονα, στα πιο αγωνιώδη σημεία της υπόθεσης, η σωτηρία του Lester φανερώνεται την τελευταία στιγμή, όταν όλα μοιάζουν χαμένα. Ας πάρουμε για παράδειγμα την πρώτη πίστα.

Πηγαίνοντας δεξιά, υπάρχει ένα σκοινί και ένας γκρεμός. Αν πηδήξετε και πιάσετε το σκοινί, ο Lester θα κάνει ένα swing και θα πέσει πίσω. Πηγαίνοντας δεξιά τώρα, υπάρχουν δύο οθόνες με σχετικά αργοκίνητα (αλλά πολύ επικίνδυνα) σκουλήκια, τα οποία πρέπει να λιώσετε. Προχωρώντας, το δρόμο σας κλείνει ένα πανθηροειδές μαύρο τέρας. Τι κάνουμε; Την κάνουμε a Francais. Τρέξιμο λοιπόν προς τα αριστερά. Το τέρας αρχίζει να τρέχει (με εντυπωσιακά λεπτομερές animation) πίσω απ' τον Lester. Δευτερόλεπτα πριν τον αρπάξει ο Lester βλέπει το σκοινί. Fire, πηδάει και το πιάνει. Το τέρας σαστισμένο, τον βλέπει να αιωρείται επάνω απ' το κεφάλι του και να πέφτει στη δεξιά οθόνη, ξανά. Το κυνηγητό αρχίζει πάλι. Περνάτε απ' τις οθόνες που υπήρχαν τα σκουλήκια τρέχοντας δαιμονισμένα, αλλά το τέρας κερδίζει συνεχώς έδαφος. Πάνω που σας φτάνει και αρχίζετε να σκέφτεστε διάφορα για τους Γάλλους, εμφανίζεται ένας ιθαγενής και το σκοτώνει. Σωστό έτσι; Ωστόσο το παιχνίδι έχει και κάποια μειονεκτήματα. Αρχικά, απωθεί κάπως τον παίκτη, αφού δίνει μια περίεργη εικόνα του περιβάλλοντος. Για να φτάσει κανείς στη λύση του παιχνιδιού, αρκεί να κινήσει τον Lester μέσα από κάποιες συγκεκριμένες καταστάσεις. Ωστόσο το παιχνίδι δεν έχει καμιά σχέση με το Dragon's Lair - αν πήγε το μυαλό σας εκεί. Απλά διαφέρει απ' τα υπόλοιπα arcade

Εκπληκτικό animation και ωραία σκηνοθεσία. 3D filled polygons που κινούνται πολύ γρήγορα και φανταστική ατμόσφαιρα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	89%
Αρκετά καλά εφέ, ατμοσφαιρικά ομολογουμένως, αλλά το μουσικό θέμα δεν με ενθουσίασε.	ΗΧΟΣ	79%
Απλά πραγματάκια.	GAMEPLAY	90%
Δύσκολο να βαθμολογήσει κανείς ένα παιχνίδι σαν το Another World. Προσωπικά, το βρήκα πολύ καλό.	ΓΕΝΙΚΑ	88%

adventures στο ότι δεν έχετε να βρείτε κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα για να λύσετε τους γρίφους του. Μάτια ανοιχτά, παρατηρητικότητα και σβέλτες κινήσεις - αυτό είναι το μυστικό.

Σε μερικά σημεία το παιχνίδι γίνεται αρκετά δύσκολο, έως και εκνευριστικό. Για να περάσετε κάποιες πίστες, θα χρειαστεί να κάνετε αρκετή προπόνηση, για να αποκτήσετε το σωστό timing και το συγχρονισμό με το περιβάλλον. Σαν σύνολο υπόθεσης είναι αρκετά μικρό και δεν θα σας πάρει πάνω από δύο - τρεις μέρες για να το λύσετε. Αν οι πιο δύσκολοι γκρινιάξουν, μόλις το δουν θα αλλάξουν γνώμη. Σαν τελικό συμπέρασμα μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι είναι εντυπωσιακό. Τελείως διαφορετικό απ' τα υπόλοιπα arcade adventures που κυκλοφορούν (συγχαρητήρια στην Delphine), θα γοητεύσει όσους παίκτες ζητούν μια νέα άποψη για το joystick τους. Το review έγινε στην έκδοση για Amiga.

• Α. Λεκόπουλος







SOFTWARE REVIEW

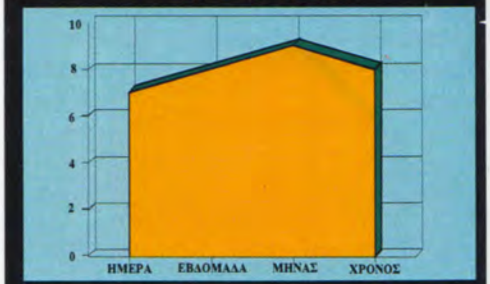
ELITE PLUS

AMIGA, IBM PC



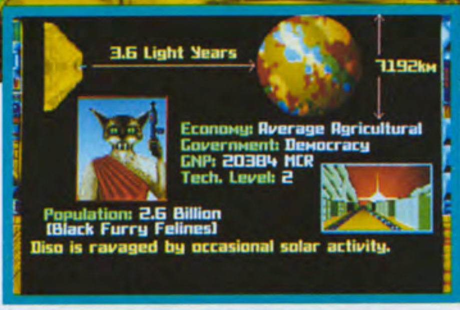
ΕΙΔΟΣ	ARCADE STRATEGY ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BELL & BRADEN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένα all time classic game

Ζούμε σε μια εποχή που η αναβίωση παλαιότερων χρόνων έχει γίνει συνηθισμένο φαινόμενο. Από αυτό το ρεύμα των καιρών μας δεν θα μπορούσαν να εξαιρεθούν και τα computer games. Μετά λοιπόν τις πολλές επανεκδόσεις παλαιότερων επιτυχιών, δεν μας προκάλεσε έκπληξη η κυκλοφορία του διασημότερου ίσως computer game που έγινε ποτέ. Ωστόσο, δεν μπορούσαμε να φανταστούμε πως θα μπορούσε να βελτιωθεί το καλύτερο παιχνίδι της περασμένης δεκαετίας. Άλλωστε, παρόμοια παραδείγματα επανεκδόσεων δεν έχουν ευτυχή κατάληξη, κυρίως γιατί μεταβάλλουν την αρχική ιδέα και φιλοσοφία του πρωτότυπου. Οι προγραμματιστές, λοιπόν, μη θέλοντας να κάνουν αυτό το λάθος, άφησαν σχεδόν αναλλοίωτη την αρχική φιλοσοφία και πλοκή του παιχνιδιού επεμβαίνοντας κυρίως στον τομέα των controls, των γραφικών και του ήχου. Έτσι λοιπόν το γνωστό μας Cobra MK III μας περιμένει, έτοιμο να εξερευνήσουμε μαζί νέους πλανήτες και γαλαξίες. Αν και όλοι κάποια στιγμή έχουμε παίξει το Elite στην παλαιότερη έκδοσή



του, ωστόσο θα αναφέρουμε και πάλι τα σημεία που το κατέταξαν ανάμεσα στα καλύτερα games όλων των εποχών. Ξεκινάμε λοιπόν κάπου στο δεξιό άκρο του πρώτου γαλαξία με 100 credits και σκοπός μας είναι να γίνουμε elite και, φυσικά, όσο το δυνατόν πλουσιότεροι. Αυτό γίνεται με δύο τρόπους: ή με το εμπόριο ή με την πειρατεία. Ο πρώτος τρόπος είναι πιο ασφαλής, ο δεύτερος πιο επικίνδυνος. Μέχρι εδώ όλα είναι ίδια με το παλιό Elite. Ας δούμε όμως και τις διαφορές. Κατ' αρχάς τα γραφικά είναι αισθητά πιο βελτιωμένα με πολλά χρώματα και πολλές λεπτομέρειες, όπως διαφορετικό χρώμα για κάθε τύπο διαστημοπλοίου στο ραντάρ. Ο ήχος είναι και αυτός σε καλά επίπεδα, αλλά όχι κάτι το εκπληκτικό. Τα controls έχουν βελτιωθεί, έχουν γρήγορη ανταπόκριση και ορισμένα έχουν αλλάξει με σκοπό την αποτελεσματικότερη λειτουργία τους. Επίσης για τη βοήθεια των νέων παιχτών έχει γίνει μία προσθήκη κατά την προσγείωση. Τώρα λοιπόν, αν δεν τα καταφέρνετε στις προσγειώσεις, με 50 credits αναλαμβάνει ο computer του σκάφους να το κάνει για σας. Έχουν γίνει μερικές ακόμα αλλαγές όπως, ας πούμε, στον τρόπο παρουσίασης των στοιχείων κάθε πλανήτη που τώρα γίνεται μέσα από ένα screen με φωτογραφίες του πλανήτη, ενός κατοίκου κ.λπ. Πρόκειται για λεπτομέρειες που συντελούν στην καλύτερη γενική εικόνα του παιχνιδιού. Το Elite plus μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις και μας άρεσε και πάλι, γιατί δεν αλλοιώθηκε ο αρχικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, κάτι που ίσως δεν θα ήθελε κανείς. Παίζοντάς το πάλι, θυμηθήκαμε τις ατέλειωτες νύχτες που περάσαμε μπροστά στο monitor ενός θρυλικού υπολογιστή μερικά χρόνια πριν.

• Αργύρης Γιαγιάς

Πολύ καλά γραφικά, αλλά πάντα στο ύφος του παιχνιδιού
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Η κλασική εισαγωγική μουσική και τα εφέ των lasers .
ΗΧΟΣ 85%

Η ίδια υπόθεση με το κλασικό Elite.
GAMEPLAY 97%

Άξιος απόγονος του θρυλικού Elite .
ΓΕΝΙΚΑ 95%

SOFTWARE REVIEW



ST, AMIGA, PC

ΕΙΔΟΣ	GOD SIMULATION
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BULLFROG







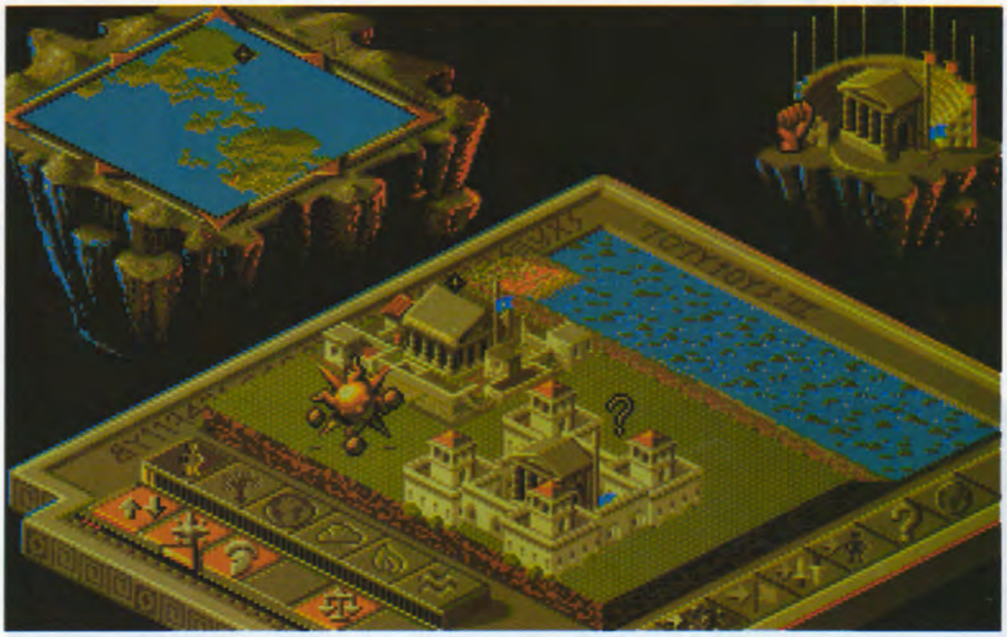
Ενα από τα πιο ανθεκτικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Θα παίζετε μαζί του για αρκετά χρόνια, σίγουρα.

Εχοντας πίσω του έναν τόσο επιτυχημένο τίτλο, το POPULOUS II είναι από την αρχή σε δύσκολη θέση. Η σύγκριση είναι αναπόφευκτη, και από την πρώτη στιγμή ήμασταν επιφυλακτικοί απέναντι στη δεύτερη έκδοση - τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο από το αρχικό POPULOUS; Και, με τόσες απομιμήσεις που έχουν κυκλοφορήσει, καλές και κακές, είναι δυνατόν αυτό να μπορέσει να ξεχωρίσει; Πώς θα μπορέσει να ανταγωνιστεί τα MEGALOMANIA και UTOPIA; Ήμασταν έτοιμοι να δούμε "μία από τα ίδια", και αυτό έκανε την έκπληξή μας ακόμη μεγαλύτερη. Από την εισαγωγή του παιχνιδιού αντιλαμβάνεται κανείς ότι πρόκειται ακόμη για το POPULOUS, αλλά κάτι διαφορετικό κρύβεται από πίσω. Τα πάντα είναι πολύ πιο εξελιγμένα, πολύ πιο ολοκληρωμένα, και - αν είναι δυνατόν! - πολύ πιο προκλητικά... Καλοφτιαγμένες οθόνες μάς οδηγούν στον πυρήνα του παιχνιδιού, όπου και γίνεται ο "χαμός"! Η υπόθεση έχει παραμείνει απαράλλαχτη: και πάλι πρέπει να παίξετε το ρόλο του Θεού (σας πέφτει λίγος, ίσως, αλλά τι να κάνουμε) και να οδηγήσετε τους οπαδούς σας εναντίον των οπαδών του "κακού" Θεού (πρέπει να υπάρχει και ένας τέτοιος, δεν πρέπει;). Τώρα, γιατί είναι κακός, δεν το ξέρουμε. Εμείς τουλάχιστον δεν έχουμε δει να κάνει τίποτα κακό - η εξόντωσή του είναι μάλλον θέμα επιβίωσης για σας. Όμως, για να φτάσετε στην τελική εξόντωση του αντιπάλου σας, πρέπει να περάσετε από πολλά βάσανα - που όμως αποδεικνύονται πολύ ευχάριστα. Εκεί είναι και όλο το ζουμί του παιχνιδιού. Αρχικά διαθέτετε μια χούφτα οπαδούς και ένα αρκετά μεγάλο νησί, για να μπορέσουν αυτοί να κατοικήσουν και να ευημερήσουν. Το νησί βρίσκεται στην αρχή σε κακά χάλια - ελάχιστα πλατώματα, "τρύπες" με νερό εδώ και εκεί, όλα αυτά είναι προβλήματα. Πώς μπορεί να κτιστεί μια καλή πόλη πάνω σε άγονο ή ανώμαλο έδαφος; Σαν καλός Θεός πρέπει να βοηθήσετε τους οπαδούς σας, για να βοηθήσουν και αυτοί εσάς, αργότερα. Όσο περισσότεροι είναι οι οπαδοί σας και σε όσο καλύτερη κατάσταση βρίσκεται η αποικία, τόσο μεγαλύτερη θα είναι η δύναμη που παίρνετε από αυτούς (το λεγόμενο manna). Αυτή η δύναμη σας χρησιμεύει, για να προκαλείτε καταστροφές (στην περιοχή του αντίπαλου πάντα, αν και μπορείτε - αν θέλετε - να κτυπήσετε και τους δικούς σας οπαδούς), για να ξεκινήσετε μια μαζική σύρραξη ή για να δημιουργήσετε έναν "ήρωα". Γίνεται λοιπόν προφανές το πόσο απαραίτητο είναι για την εξέλιξη του παιχνιδιού να αυξήσετε τον πληθυσμό των οπαδών σας. Στο POPULOUS II πολλά πράγματα έχουν αλλάξει, αλλά με έναν εντυπωσιακό τρόπο το παιχνίδι έχει το ίδιο ύφος. Είναι σαν το αρχικό POPULOUS να έχει ενηλικιωθεί! Το gameplay είναι αρκετά πιο σύνθετο. Ωστόσο, για να εξοικειωθεί κανείς μαζί του αρκεί μια ώρα - και αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό προσόν για ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Έχουν προστεθεί αρκετές νέες δυνατότητες, ειδικά σε δύο τομείς: στη δημιουργία "ηρώων" και στις καταστροφές. Οι ήρωες είναι ένα από τά βασικότερα και πιο ενδιαφέροντα σημεία του παιχνιδιού. Στο πρώτο populous μπορούσατε να δημιουργήσετε μόνο ένα είδος ήρωα, ενώ στο καινούριο έχουν προστεθεί 5 νέα είδη ηρώων. Ο κάθε ήρωας έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και, για να τον αξιοποιήσετε σωστά, πρέπει να λάβετε τις δυνατότητες και τις αδυναμίες του σοβαρά υπόψη σας. Στον τομέα

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Στο POPULOUS II βρήκα ό,τι θα μπορούσα να περιμένω από ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Πολύ καλύτερο από το πρώτο, θα κάνει σίγουρα μεγάλη αίσθηση στην αγορά. Κάθε καλό GOD SIM είναι ευπρόσδεκτο...

Γ. Κυπαρίσσης



των καταστροφών, εξάλλου, έχει γίνει κάτι αντίστοιχο: Έχουν προστεθεί πολλές νέες καταστροφές, ενώ οι παλιότερες έχουν προσαρμοστεί στον παραμετρικό χαρακτήρα του νέου παιχνιδιού, ώστε και εδώ πρέπει να λαμβάνετε υπόψη σας την κατηγορία στην οποία ανήκει κάθε καταστροφή, ώστε να την αξιοποιήσετε στο κατάλληλο σημείο και την κατάλληλη χρονική στιγμή. Το POPULOUS II είναι τόσο εθιστικό όσο και ο προκάτοχός του. Παρέχει στον παίκτη άφθονες δυνατότητες, ενώ τα γραφικά έχουν εξελιχθεί καταπληκτικά, δίνοντας μια ακόμη πιο έντονη αρχαιοελληνική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι, και οι περισσότερες διαθέσιμες ενέργειες έχουν εμπλουτιστεί με ρεαλιστικά ηχητικά εφέ, που προσθέτουν ακόμη περισσότερο στην ήδη επιβλητική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα χρώματα έχουν κάτι παρακμιακό, μυθολογικό, καθώς κυριαρχούν αποχρώσεις του χρυσού και του καφέ, ενώ τα κτήρια (όπως και η ενδυμασία των ανθρώπων) θυμίζουν αρχαίο αθηναϊκό πολιτισμό - πράγμα όχι τυχαίο, μια και όλα τα ονόματα των θεών και των ηρώων είναι παρμένα από την ελληνική μυθολογία, ενώ αξίζει να αναφέρουμε ότι οι κατασκευαστές του παιχνιδιού είχαν αρκετά καλή γνώση της ελληνικής μυθολογίας και δεν συναντήσαμε καμιά ενοχλητική ανακρίβεια στο σενάριο.

Στα υπέρ του παιχνιδιού είναι και το real - time action. Ό,τι ενέργεια κάνετε θα γίνει άμεσα ορατή στην οθόνη, αρκεί να έχετε επιλέξει εκείνο το τμήμα του χώρου στο οποίο εξελίσσονται οι συνέπειες της ενέργειάς σας. Θα δείτε τον ήρωα που δημιουργήσατε να διασχίζει τον κόσμο του Populous II, για να βρει το αντίπαλο στρατόπεδο και να σπείρει την καταστροφή σε όλη του την έκταση - αξίζει να παρατηρηθεί ότι οι σκηνές της μάχης και η ηχητική επένδυση χαρακτηρίζονται από ένα ιδιαίτερο χιούμορ, που θυμίζει cartoon (άνθρωποι που εκτοξεύονται προς τον ουρανό, κραυγές, σύννεφα σκόνης που κρύβουν τις "βάρβαρες" σκηνές κ.ο.κ.). Το POPULOUS II είναι όχι απλώς ένας καλός διάδοχος για τον προκάτοχό του, αλλά ίσως το καλύτερο GOD SIMULATOR που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Χωρίς φόβο και πάθος, θα πω ότι είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει μέχρι τώρα. Δεν είναι απλώς ένα βελτιωμένο POPULOUS, το πρωτότυπο παιχνίδι ωχριά μπροστά στη νέα έκδοση. Πάλι ξενύχτια προβλέπονται...

• Α. Κουτλίδης



Πολύ βελτιωμένα γραφικά, άριστη χρήση των χρωμάτων και μια ατμόσφαιρα πιο POPULOUS και από το POPULOUS.

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Στον τομέα αυτό υστερούν όλα τα παιχνίδια του είδους - όμως στο POPULOUS II έχει γίνει πολύ έξυπνη χρήση του ήχου, που δίνει "ζωή" στο παιχνίδι - χωρίς να πρόκειται και για κάτι το καταπληκτικό, αν εξαιρεθεί ο έντονος ρεαλισμός των εφέ.

ΗΧΟΣ 79%

Τι να πω; Στην πρώτη μου απόπειρα να ρίξω μια "σύντομη" ματιά, βρέθηκα κολλημένος για τρεις ώρες μπροστά στο monitor. Κα - τα - πλη - κτι - κό!

GAMEPLAY 98%

Φαινόταν αδύνατο ότι κάτι τέτοιο θα μπορούσε να συμβεί, αλλά το POPULOUS II κατόρθωσε να ξεπεράσει τον προκάτοχό του. Η Bullfrog έκανε και πάλι το θαύμα της!

ΓΕΝΙΚΑ 96%

SOFTWARE REVIEW

MOONSTONE

AMIGA, ST

ΕΙΔΟΣ	RPG / BEAT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MINDSCAPE



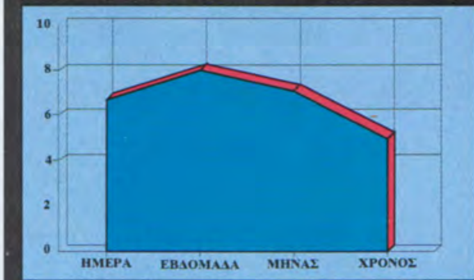


Οι οπαδοί των Role Playing παιχνιδιών στον υπολογιστή είχαν ανέκαθεν ένα παράπονο: οι μάχες ήταν από υποτονικές έως και ανύπαρκτες και έτσι ειδικά όσοι είχαν μια κλίση προς τα shoot / beat 'em up έμεναν παραπονεμένοι από τα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Η MINDSCAPE θέλοντας να δώσει μια εναλλακτική λύση σε αυτό το κοινό δημιούργησε το Moonstone.

Το Moonstone είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στη φιλοσοφία των RPG, στο οποίο όμως έχει δοθεί περισσότερη σημασία στις μάχες. Παίζετε το ρόλο ενός ιππότη, που του ανατίθεται από τους δρυΐδες του Στόουνχεντζ η αποστολή να βρει το μαγικό moonstone (αυτό υποθέτουμε ότι πρέπει να σημαίνει "φεγγαρόπετρα", αλλά ποτέ δεν μπορείς να ξέρεις!). Στην πρώτη φάση του gameplay οδηγείτε το icon του ιππότη σας σε ένα χάρτη, προσπαθώντας να ακολουθήσετε την πιο σύντομη και εύκολη διαδρομή, γιατί η απόσταση που μπορείτε να διανύσετε είναι περιορισμένη και εξαρτάται και από τη μορφή του εδάφους. Αφού επιλέξετε τη θέση στην οποία θα μετακινηθείτε, φθάνετε εκεί και, ανάλογα με το τι βρίσκεται στη θέση που επιλέξατε, θα μονομαχήσετε είτε με κάποιον από τους άλλους ιππότες ή με μερικά τέρατα (από τα οποία υπάρχουν άφθονα στο Moonstone) ή (στις πόλεις) θα αγοράσετε οπλισμό, θα παίξετε ζάρια στην ταβέρνα, για να αυξήσετε το ποσό σας, θα επισκεφτείτε κάποιο ναό, για να γιατρέψετε τα τραύματά σας, ή θα αγοράσετε μαγικά αντικείμενα που έχουν ποικίλες επιδράσεις στο gameplay (πράγματα γνωστά από τα κλασικά RPG).

Το εντυπωσιακότερο τμήμα του παιχνιδιού, όμως, εστιάζεται στις μάχες. Εκεί η MINDSCAPE έχει κάνει πολύ καλή δουλειά τόσο στα γραφικά όσο και στο animation, ενώ το gameplay (σε ύφος BARBARIAN) είναι πολύ καλό (αλλά και πολύ δύσκολο). Στα Lairs, τουλάχιστον, με τον αρχικό σας εξοπλισμό δεν έχετε καμιά ελπίδα. Φυσικά, κάθε RPG που σέβεται τον εαυτό του διαθέτει παραμέτρους όπως Hit Points, Experience Points, Strength και Endurance. Οι μονομαχίες με τους ιππότες δεν προσθέτουν στα Experience Points, αλλά σας βοηθούν να κερδίσετε κάποια λεφτά

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μόλις το μάθετε λίγο, σας κρατάει, αλλά για λίγο μόνο.

αρχικά, ώστε να μπορέσετε να αγοράσετε εξοπλισμό, για να αντιμετωπίσετε τους πιο "ζόρικους" αντιπάλους που υπάρχουν στα Lairs, τους οποίους είναι καλύτερα να μην αποπειραθείτε να πολεμήσετε, προτού αποκτήσετε ένα σχετικά αναπτυγμένο εξοπλισμό. Στο παιχνίδι εμφανίζονται και μερικά χαρακτηριστικά σε τυχαίο χρόνο, που, αν και προσθέτουν στο συνολικό image και το ενδιαφέρον του παιχνιδιού, κάνουν το ήδη πολύ δύσκολο gameplay εφιάλτη! Γενικά, το Moonstone είναι ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, που προσπαθεί να συμβιβάσει δύο θεωρητικά αντίπαλα στρατόπεδα, και πραγματικά τα καταφέρνει αρκετά καλά. Τα καταφέρνει υπερβολικά καλά, θα μπορούσαμε να πούμε, εφόσον έχει κρατήσει τόσο τα δύσκολα σημεία των RPG όσο και το απελπιστικά δύσκολο gameplay των σύγχρονων beat 'em ups. Ένα ευχάριστα καλό παιχνίδι, με το δικό του ιδιαίτερο τρόπο και αρκετά πρωτότυπο.

• Απόλλων Κουτλίδης

Αρκετά καλά γραφικά, σε ορισμένα σημεία πολύ καλοσχεδιασμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 81%

Η φτωχή ηχητική επένδυση του παιχνιδιού είναι ένα σημαντικό μειονέκτημα.

ΗΧΟΣ 42%

Ευχάριστο και εθιστικό, αλλά πολύ δύσκολο.

GAMEPLAY 83%

Ενας καλός συνδυασμός RPG και beat 'em up, χωρίς όμως πραγματικά πρωτότυπα στοιχεία.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

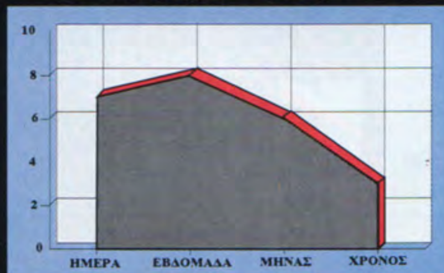
SOFTWARE REVIEW

WRESTLEMANIA

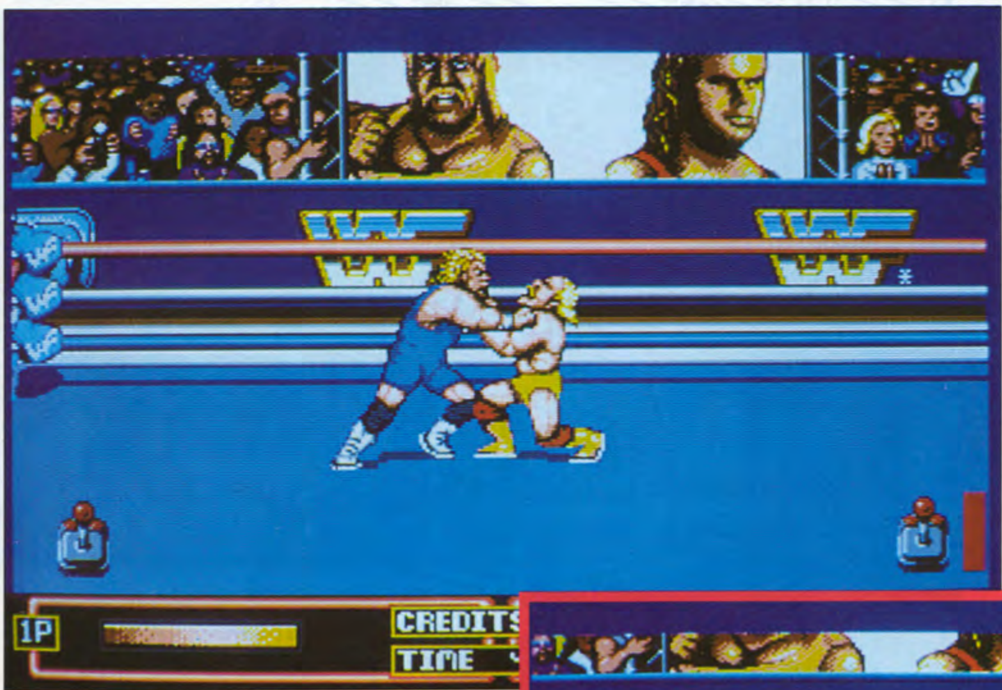
AMIGA, ST

ΕΙΔΟΣ	ATHLETIC
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα all time classic game





"You might be big. You might be strong. You might look good. But ya just ain't perfect!" Αυτά τα γεμάτα μετριοφροσύνη λόγια ανήκουν στον επονομαζόμενο "Mr Perfect", το δημοφιλή αστέρα της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Παλαιστών (WWF). Η μανία του κατς "κόλλησε" και τα home micros! Το WRESTLEMANIA είναι μια πιστή μεταφορά του γνωστού σώου που καθήλωσε εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα δείτε μια άποψη του σταδίου όπου γίνονται οι αγώνες - φυσικά, κατάμεστο από κόσμο. Ακολουθεί μια παρουσίαση τριών από τα μεγαλύτερα ονόματα του WWF. Αυτοί είναι και οι χαρακτήρες που μπορείτε να διαλέξετε, για να παλέψετε: ο Hulk Hogan, ο Ultimate Warrior και ο British Bulldog. Στην επόμενη οθόνη επιλέγετε αν θα συμμετάσχετε κανονικά στο πρωτάθλημα ή αν θα κάνετε απλώς πρακτική (το practice mode είναι για δυο παίκτες).

Αν επιλέξετε να αγωνιστείτε για τον τίτλο του πρωταθλητή, θα πρέπει να επιλέξετε τον παλαιστή που θα αντιπροσωπεύσετε. Αφού το κάνετε και αυτό, θα περάσετε στα προκαταρκτικά της μάχης - τις δηλώσεις. WWF χωρίς μεγαλόστομες απειλές· δεν νοείται! Ο πρώτος αντίπαλος που αντιμετωπίζετε είναι ο Mr Perfect που είναι αρκετά καλός στις δηλώσεις, ομολογουμένως, αλλά δεν είναι και τόσο ισχυρός μαχητής. Αφού διαβάσετε την αρχική δήλωση του Mr Perfect, διαλέγετε μια απάντηση από τις τρεις που σας προτείνονται. Φυσικά, οι απαντήσεις είναι φτιαγμένες στα μέτρα του παλαιστή που διαλέξατε και ακολουθούν το καθιερωμένο του ύφος, αλλά η επιλογή ανάμεσα στις τρεις σας επιτρέπει να φέρετε την κατάσταση πιο κοντά στο δικό σας στιλ. Ακολουθεί μια ακόμη ανταπάντηση από τον αντίπαλο και το παιχνίδι αρχίζει!



Το ρινγκ είναι αρκετά μεγάλο και η οπτική γωνία από την οποία βλέπετε τη δράση είναι πολύ κοντινή, ώστε δεν μπορείτε να δείτε ποτέ ολόκληρο το ρινγκ, παρά μόνο τμηματικά, μέσω του scrolling που κάνει η οθόνη, όταν κινείστε έξω από τα όριά της.

Τα sprites των παλαιστών είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα, αλλά όχι και τόσο ρεαλιστικά. Ειδικά στον τομέα του χρώματος, θα μπορούσε να έχει γίνει καλύτερη επιλογή.

Η κίνηση στο χώρο του ρινγκ γίνεται πολύ απλά, με τις αντίστοιχες κινήσεις του joystick και με ένα πάτημα στο fire ο παλαιστής χτυπά με γροθιές, ενώ συνεχή χτυπήματα ενεργοποιούν το εναέριο λάκτισμα.

Ανάλογα με τη θέση, στην οποία βρίσκεστε, και τη θέση του αντιπάλου, ενεργοποιούνται και οι υπόλοιπες κινήσεις του παιχνιδιού, που δεν είναι και λίγες. Μπορείτε να σκαρφαλώσετε επάνω στους γωνιακούς στύλους του ρινγκ και να πέσετε από ύψος επάνω στον αντίπαλο. Μπορείτε να τον κλοτσήσετε την ώρα που βρίσκεται κάτω, να τον αρπάξετε και να τον χτυπήσετε στο πάτωμα, να πάρετε φόρα "γκελάροντας" πάνω στα σκοινιά του ρινγκ και να πέσετε επάνω του, ενώ υπάρχουν πολλά ακόμη χτυπήματα στη διάθεσή σας.

Μια ειδική περίπτωση του gameplay είναι τα "πιασίματα". Όταν πιαστείς στα χέρια με τον αντίπαλο (οι κλασικές λαβές με αρπάγματα από το λαιμό, τα μαλλιά κ.λπ.), γίνεται μια κόντρα δύναμης - ή μάλλον ταχύτητας - μεταξύ σας. Και λέω ταχύτητας, γιατί κερδίζει το πιο γρήγορο joystick. Εμφανίζονται δύο κατακόρυφες μπάρες - μία αριστερά και μία δεξιά - που ανεβαίνουν όσο κινείτε το joystick επάνω και αριστερά - δεξιά.

Όποιος προλάβει να φτάσει το μέγιστο ύψος κερδίζει και την κόντρα, ενώ έχει την ευκαιρία να πετάξει τον αντίπαλό του κάτω, αφαιρώντας του αρκετούς πόντους δύναμης. Φυσικά, ο τελικός σκοπός είναι να ρίξεις τον αντίπαλο



κάτω και να τον κρατήσεις εκεί για τρία δευτερόλεπτα. Για να το κατορθώσει όμως αυτό κανείς, πρέπει ο αντίπαλός του να είναι τόσο εξουθενωμένος, που να μην μπορεί να ξανασηκωθεί επάνω. Έτσι, αρχικός σκοπός είναι η μείωση της αντοχής του αντιπάλου.

Όταν αυτή έχει φτάσει αρκετά χαμηλά (το πόσο χαμηλά εξαρτάται από τη δύναμη του αντίπαλου και το δικό σας βάρος), μπορείτε να επιχειρήσετε μετά από κάποια πτώση του να πέσετε επάνω του, προσπαθώντας να τον κρατήσετε κάτω με το βάρος σας. Αν καταφέρετε να τον κρατήσετε για τα τρία δευτερόλεπτα που είπαμε, το ματς είναι δικό σας!

Το WRESTLEMANIA είναι ένα παιχνίδι για γερά νεύρα και γερά joysticks! Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Οι εισαγωγικές οθόνες έχουν μια καλή μουσική, αλλά κατά τη διάρκεια του gameplay ακούγονται μόνο οι ήχοι του ρινγκ και κατά καιρούς μόνο μερικές υποτονικές ιαχές από το πλήθος.

Ωστόσο, το gameplay είναι αρκετά δύσκολο, ώστε να είναι προκλητικό, αλλά και αρκετά playable, ώστε να διατηρεί το ενδιαφέρον. Κατά τ' άλλα είναι βρόμικο, εντυπωσιακό, βίαιο και ανελέητο. Είναι το WRESTLEMANIA!

Το μελετημένο επίπεδο playability κρατά το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό, αλλά το gameplay είναι αρκετά μονότονο.

• Α. Κουτλίδης

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το WRESTLEMANIA είναι ένα σκληρό παιχνίδι, μια πολύ καλή μεταφορά του show και έχει πολύ καλά χαρακτηριστικά. Αλλά, σαν όλα τα παιχνίδια της κατηγορίας του, δεν κατορθώνει να κρατήσει για πολύ το ενδιαφέρον.

Γ. Κυπαρίσσης

Τίποτα το πρωτότυπο, αλλά και τίποτα κακό.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**73%**
Ο ήχος είναι αρκετά λιτός κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	
ΗΧΟΣ	**63%**
Εδώ τα πάμε αρκετά καλά. Αρκετά απλοί χειρισμοί, πολλές δυνατότητες.	
GAMEPLAY	**83%**
Αρκετά ρεαλιστικό σαν μεταφορά, ιδανικό για τους φανατικούς του WWF. Πολύ σκληρό gameplay που απαιτεί δυνατούς μυς για το χειρισμό του joystick και αρκετά απλό στο χειρισμό.	
ΓΕΝΙΚΑ	**72%**

CompuLink



***Σ**υνδέοντας τον υπολογιστή σας στην CompuLink, έχετε πρόσβαση στο πιο εξελιγμένο ελληνικό σύστημα ON-LINE πληροφόρησης. Ενας κεντρικός υπολογιστής, βασισμένος σ' όλα τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και στην πολύχρονη εμπειρία της Compupress στο χώρο της Πληροφορικής, σας ενημερώνει, σας παρέχει εξειδικευμένες πληροφορίες, σας ψυχαγωγεί, σας εκπαιδεύει και σας δίνει τη δυνατότητα να έρθετε σε επικοινωνία με τους χιλιάδες φίλους των υπολογιστών σ' όλη την Ελλάδα.*

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο



Το σύστημα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της CompuLink επιτρέπει στους συνδρομητές της ν' ανταλλάσσουν προσωπικά μηνύματα ή αρχεία με μεγάλη ταχύτητα και αξιοπιστία. Ο κάθε συνδρομητής έχει τη δική του ηλεκτρονική θυρίδα με "ξεχωριστή διεύθυνση" και το σύστημα παρέχει όλες τις δυνατότητες για καταγραφή, επεξεργασία και ευέλικτη διανομή των μηνυμάτων.

Πληροφορική Εβδομάδα



Η Πληροφορική Εβδομάδα είναι το εβδομαδιαίο ON-LINE newsletter της CompuLink για την Ελληνική και Διεθνή Αγορά της Πληροφορικής. Σκοπός της η γρήγορη, άμεση και έγκυρη ενημέρωση για ό,τι σημαντικό συμβαίνει ή πρόκειται να συμβεί στο χώρο της Πληροφορικής. Επιλεγμένες ειδήσεις για Hardware και Software προϊόντα, επιχειρησιακές δραστηριότητες, οικονομικά στοιχεία, αναλύσεις της επικαιρότητας βρίσκονται ON - LINE στη διάθεση του κάθε συνδρομητή, αποβλέποντας στον εντοπισμό των τάσεων και των ρευμάτων αλλά και των εμπορικών ευκαιριών στην Αγορά της Πληροφορικής.

TeleShopping



Η διαδικασία παραγγελίας για Software, Hardware και προϊόντα υψηλής τεχνολογίας απλουστεύεται μ' αυτό το service της CompuLink. Ενα ηλεκτρονικό μήνυμα που χρειάζεται λίγα δευτερόλεπτα για να φθάσει απ' το συνδρομητή στον αντίστοιχο φορέα, χωρίς την παραμικρή γραφειοκρατική ή ταχυδρομική παρεμβολή, καταγράφει την επιθυμητή παραγγελία του συνδρομητή και αυτόματα δίνει εντολές για την πιστή και γρήγορη εκτέλεσή της.

ΤηλεΕκπαίδευση



Σ' αυτό το επίπεδο λειτουργίας της, η CompuLink προσφέρει εκπαιδευτικές υπηρεσίες στους συνδρομητές της με το ON - LINE Ηλεκτρονικό Λεξικό Ορολογίας Υπολογιστών, όπου αφού ο χρήστης πληκτρολογήσει τους όρους των οποίων απαιτείται μετάφραση, το σύστημα εμφανίζει την αναλυτική επεξήγησή τους στα Ελληνικά, σε πραγματικό χρόνο. Ακόμα, ένα σύστημα Hypertext προσφέρει μαθήματα σχετικά με τους υπολογιστές και τις νέες τεχνολογίες σε αρχαρίους, μέσα από ένα προσεκτικά επιλεγμένο θεματολόγιο απ' την Compupress, και μέσω ενός ιδιαίτερα απλού φιλικού και γρήγορου user interface.

CompuBank

Με χρήση της Βάσης Δεδομένων ORACLE



Η Compupress μεταφέρει την πολύχρονη εμπειρία και τη βαθιά γνώση της για την Αγορά της Πληροφορικής στην Ηλεκτρονική Πληροφόρηση, δημιουργώντας μία ολοκληρωμένη βάση δεδομένων για Εταιρίες και Προϊόντα Πληροφορικής στην Ελλάδα. Ενα ευέλικτο, γρήγορο και φιλικό σύστημα διαχείρισης της CompuBank θα μεταφέρει στο συνδρομητή λεπτομερή στοιχεία για οποιοδήποτε προϊόν Hardware ή Software ή για οποιαδήποτε εταιρία του χώρου, καθοδηγούμενο από τα πολλαπλά κριτήρια επιλογής που θα ορίζονται απ΄ τον ίδιο

Ηλεκτρονική Πληροφόρηση On-Line

τον ενδιαφερόμενο. Ετσι, η CompuBank θα αποτελέσει ένα μελλοντικό καθημερινό συμβουλευτικό εργαλείο για επαγγελματίες και μη της ελληνικής Πληροφορικής.

Software για όλους



Η CompuLink δίνει τη δυνατότητα σ' όλους τους συνδρομητές της να επιλέξουν τα προγράμματα που τους ενδιαφέρουν μέσα από μια τεράστια και πολύπλευρη βάση Public Domain Software. Χιλιάδες προγράμματα για όλους τους δημοφιλείς υπολογιστές θα είναι διαθέσιμα ON - LINE και ο κάθε συνδρομητής μέσα από ένα πολύ φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον θα διαλέγει αυτά που τον ενδιαφέρουν για να τα κρατήσει στο δικό του υπολογιστή, ακολουθώντας τις downloading διαδικασίες του συστήματος.

Η σύνδεσή σας με τον κεντρικό υπολογιστή της CompuLink δεν απαιτεί ειδικευμένο hardware. Μ' οποιοδήποτε υπολογιστή και ένα modem ο ελληνικός κόσμος της ηλεκτρονικής πληροφόρησης είναι δικός σας.

την ανάπτυξη νέων ιδεών ή ακόμα και προϊόντων. Τα θέματα για συζήτηση είναι πρακτικά άπειρα, ενώ ο κάθε συνδρομητής μπορεί να ορίσει τα δικά του, καλώντας "ηλεκτρονικούς" συνομιλητές να συμμετάσχουν στο δικό του συνέδριο.

Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη



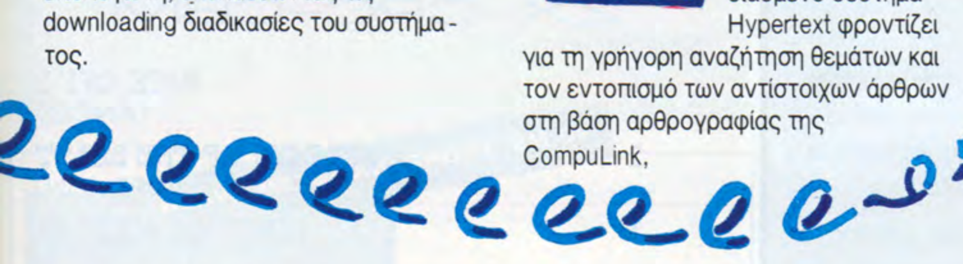
Τα σημαντικότερα άρθρα των ελληνικών περιοδικών Πληροφορικής σε δευτερόλεπτα στην οθόνη σας. Ενα ειδικά σχεδιασμένο σύστημα Hypertext φροντίζει για τη γρήγορη αναζήτηση θεμάτων και τον εντοπισμό των αντίστοιχων άρθρων στη βάση αρθρογραφίας της CompuLink,

δυναμικά καθοδηγούμενο σύμφωνα με τις εννοιολογικές συσχετίσεις που ορίζει ο ίδιος ο συνδρομητής μέσα από ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον.

Η γωνιά του Gamer



Η υπηρεσία ηλεκτρονικής πληροφόρησης της CompuLink δίνει μια άλλη διάσταση στα Computer Games. Αν ο συνδρομητής το επιλέξει, βρίσκεται σε φανταστικούς χώρους, όπου έχει ν' αντιμετωπίσει εκτός του υπολογιστή και άλλους ανώνυμους και καλά κρυμμένους παίκτες (συνδρομητές) σ' ένα περιβάλλον όπου την περιπέτεια τη διαμορφώνει άμεσα και δυναμικά η τεχνολογία και η φαντασία όλων των "ηλεκτρονικών παικτών".





Electronic Conferences



Η CompuLink δημιουργεί την τεχνολογική πλατφόρμα για τη δημιουργία ηλεκτρονικών συνδιασκέψεων, που είναι ο σύγχρονος τρόπος για συλλογική δουλειά ή συζήτηση, χωρίς ο τόπος και ο χρόνος να αποτελούν περιοριστικούς παράγοντες. Μ' αυτή την υπηρεσία η δημιουργία ηλεκτρονικών συνεδρίων θα φέρει σ' επαφή όμοια σκεπτόμενους ανθρώπους με ειδικές και μη γνώσεις για

uLink CompuLink
DATABASES • • ON-LINE DATABASES •

Ενδιαφέρομαι για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πιο εξελιγμένο και ολοκληρωμένο ελληνικό σύστημα Ηλεκτρονικής Πληροφόρησης ***COMPULINK.***

ΟΝΟΜΑ: ....
....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛ.: ....

Μ' ενδιαφέρει:

- ❑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
- ❑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
- ❑ TELE SHOPPING
- ❑ ΤΗΛΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
- ❑ COMPUBANK
- ❑ SOFTWARE ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
- ❑ ELECTRONIC CONFERENCES
- ❑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
- ❑ Η ΓΩΝΙΑ ΤΟΥ GAMER

Προς COMPULINK
(Εκδοτικός Οργανισμός Compupress) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP

Φεβάρης ο μήνας, 1992 το έτος, και τα TOP GAMES είναι και πάλι μαζί σας, για να σας παρουσιάσουν τα δημοφιλέστερα παιχνίδια, τις γνώμες των υπεύθυνων των καταστημάτων για την αγορά και τις δικές σας συνεντεύξεις! Γι' αυτό το μήνα, έχουμε συνεντεύξεις από τους υπεύθυνους των καταστημάτων THOMAS SOFT και MUSICLAND, ενώ στοιχεία πωλήσεων έχουμε πάρει και από το COMPUTER MARKET.
Και, επειδή ο νέος αρχισυντάκτης έχει άγριες διαθέσεις (ποτέ δεν θα γλιτώσουμε;), περνάμε γρήγορα γρήγορα στο "ζουμί"! Καλό μήνα και μη βασανίζετε πολύ το ταλαίπωρό σας joystick.

Στο κατάστημα THOMAS SOFT, στην οδό Σολωμού, βρήκαμε το Νικήτα Ρόκκο και μιλήσαμε μαζί του για διάφορα και ενδιαφέροντα θέματα, σχετικά με την αγορά των υπολογιστών. Μας είπε:



Ο κ. Νικήτας Ρόκκος από το THOMAS SOFT.

"Τα Χριστούγεννα η κίνηση ήταν αρκετά πεσμένη σε σχέση με πέρυσι, ωστόσο δεν παρουσιάστηκαν οι μεγάλες αλλαγές που περίμεναν πολλοί – για παράδειγμα, αν και οι κονσόλες πούλησαν αρκετά, δεν φάνηκε καθόλου να ρίχνουν τις πωλήσεις των υπολογιστών. Ειδικότερα για τις κονσόλες, αυτή που κινήθηκε περισσότερο από όλες – σε εμάς τουλάχιστον – ήταν το MEGADRIVE της SEGA. Από το GAMEGEAR δεν πουλήθηκαν πολλά κομμάτια, αλλά δώσαμε πολλά παιχνίδια γι' αυτό. Προβλέπεται μια μεγάλη ανακίνηση της αγοράς με το νέο περιφερειακό που έρχεται σύντομα για την AMIGA 500. Αυτό είναι το εξωτερικό CD-ROM, που θα τη μετατρέπει σε CDTV με πολύ χαμηλό κόστος (περίπου 140 χιλιάδες δραχμές).

Στον τομέα των παιχνιδιών, το φαινόμενο των PC συνεχίζεται, και η ζήτηση αυξάνεται συνεχώς – περισσότερο στον τομέα των adventure games, βέβαια.

Ωστόσο, πολλοί είναι αυτοί που ζητάνε κάτι περισσότερο από παιχνίδια – utilities και εφαρμογές, τουτέστιν, και αυτοί είναι περισσότερο χρήστες του ATARI ST. Έτσι, φροντίζουμε να φέρνουμε πολλά adventures και utilities γι' αυτό το τμήμα του αγοραστικού κοινού."

Από το κατάστημα MUSICLAND, στη Ν. Ερυθραία, μας μίλησε ο Θεόδωρος Θεοδώρου.
"Στο δικό μας κατάστημα, η κίνηση των παιχνιδιών είναι πολύ καλή στα AMIGA, PC και AMSTRAD, αλλά τα παιχνίδια για τον ATARI ST κινούνται ελάχιστα. Αυτό που παρουσιάζει ενδιαφέρον είναι το CDTV της COMMODORE, για το οποίο ο κόσμος έχει εκδηλώσει αρκετό ενδιαφέρον. Ωστόσο, οι δίσκοι του είναι πολύ ακριβοί και υπάρχουν πολλές αμφιβολίες για την επιτυχία του."
Όπως είναι γνωστό, το κατάστημα MUSICLAND έχει οργανώσει και τον Πανελλήνιο Διαγωνισμό KICK OFF, του οποίου οι τελικοί θα γίνουν στις 9 Φεβρουαρίου. Όσοι θέλουν να δουν μερικούς καλούς αγώνες KICK OFF μπορούν να παραστούν ως θεατές... Εμείς πάντως θα είμαστε εκεί!

ΕΝΑΣ ΑΘΛΗΤΗΣ GAMER



Ο Αλέξης Κιμιωνίτης είναι 15 χρόνων και είναι εδώ και μισό χρόνο κάτοχος μιας AMIGA 500.

Παίζει ADVENTURES και ATHLETIC games και τα Χριστούγεννα έπαιξε περισσότερο με τα TV SPORTS BASKETBALL, OPERATION STEALTH και SHADOW OF THE BEAST II.

Φυσικά, του αρέσει και αυτού πολύ το KICK OFF 2 και παίζει συχνά κόντρες με τους φίλους του στο καταπληκτικό football game.

Επίσης, του άρεσε το THE GAMES (SUMMER EDITION). Εκτός από αυτά τα παιχνίδια, ο Αλέξης έχει και το Deluxe Paint II και ασχολείται με τα computer graphics, όποτε τον κουράζουν τα παιχνίδια.

Επίσης, ασχολείται με το στίβο, ενώ του αρέσει η Rock 'n' Roll μουσική.

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	KICK OFF 2 (ANCO)
2	SHADOW OF THE BEAST (GREMLIN)
3	RINGS OF MEDUSA (STARBYTE)
4	ROBOCOP (OCEAN)
5	RICK DANGEROUS II (MICROSTYLE)
6	NINJA REMIX (SYSTEM 3)
7	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
8	TOYOTA CELICA GT RALLY (GREMLIN)
9	BATMAN (OCEAN)
10	DICK TRACY (TITUS)

GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	UTOPIA (GREMLIN)
2	EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
3	ELVIRA (ACCOLADE)
4	CRUISE FOR A CORPSE (DELPHINE)
5	KICK OFF 2 (ANCO)
6	F - 16 COMBAT PILOT (DIGITAL INSTALLATION)
7	EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
8	REALMS (VIRGIN)
9	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND (VIRGIN)
10	SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCASFILM)

AMIGA ΚΑΙ ΠΑΛΙ



Ο Γιώργος Τσίγκος και ο Φίλιππας Αλεξίου είναι δυο φίλοι από τα Νέα Λιόσια, και ο καθένας τους έχει από μια AMIGA 500. Ο Γιώργος (15 ετών) είναι φίλος των ADVENTURES και την περίοδο των διακοπών έπαιξε τα NAM, GHOULS 'N' GHOSTS και το TEENAGE MUTANT HERO TURTLES. Του αρέσει όμως και ο αθλητισμός και παίζει μπάσκετ και ποδόσφαιρο – εκτός οθόνης!

Ο Φίλιππας είναι οπαδός των shoot/beat 'em up. Τα Χριστούγεννα έπαιξε τα ALTERED BEAST και SONIC (και, φυσικά, τρελάθηκε κι αυτός με το καταπληκτικό παιχνίδι). Είναι 14 ετών και, όταν αφήνει την AMIGA του να ξεκουραστεί, παίζει μπάσκετ και μπιλιάρδο.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	POLICE QUEST 3 [SIERRA]
2	LEMMINGS II (PHYGNOSIS)
3	LARRY 5 (SIERRA)
4	KING'S QUEST 5 (SIERRA)
5	ELVIRA II (ACCOLADE)
6	COLONEL'S BEQUEST (SIERRA)
7	OPERATION STEALTH (DELPHINE)
8	F-29 (OCEAN)
9	BABY JOE (LORICIELS)
10	SPEEDBALL II (IMAGEWORKS)

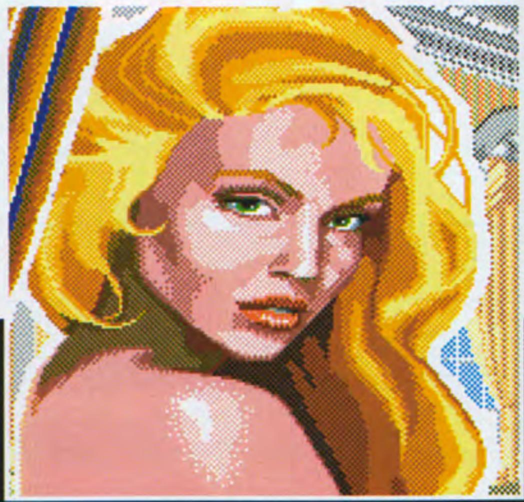
HEAVY METAL ΚΑΙ SHOOT 'EM UP



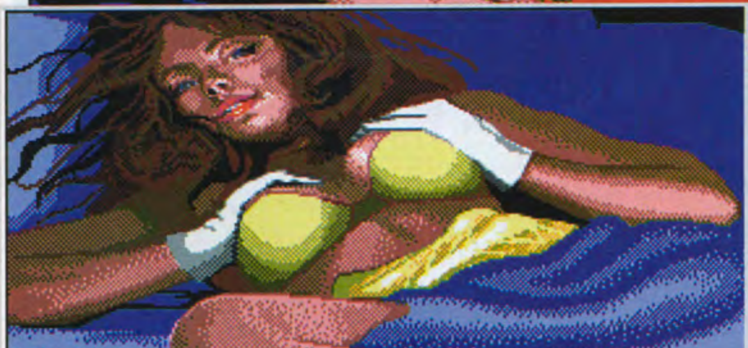
Στην περιοχή της Στουρνάρη συναντήσαμε το Γιώργο Κάλτσο και τον Τάσο Κουτρή από το Παγκράτι, που έψαχναν για κάποιο καινούριο παιχνίδι. Ο Τάσος μας είπε: "Στον AMSTRAD 6128, που έχω, μου αρέσει πολύ να παίζω SHOOT 'EM UP και BEAT 'EM UP παιχνίδια. Τον τελευταίο μήνα έπαιξα πολύ τα DOUBLE DRAGON, TERMINATOR II, RAMBO III και WRESTLEMANIA. Στον ελεύθερο χρόνο μου παίζω επίσης μπάσκετ και ακούω HEAVY METAL μουσική."

Ο Γιώργος έχει μια AMIGA 500 και είναι κι αυτός οπαδός των SHOOT 'EM UPS. Τα παιχνίδια που έπαιξε πολύ είναι τα XENON II, KICK OFF 2, LOTUS TURBO CHALLENGE και το RAILROAD TYCOON. Όπως και ο Τάσος, έτσι και ο Γιώργος είναι οπαδός του HEAVY METAL (δεν ταιριάζουμε, δεν συμπεθεριάζουμε!), αλλά παίζει και γκολφ και μπόουλινγκ.

SPELLCASTING 101 SORCERERS GET ALL THE GIRLS







Πιστεύω να απολαύσατε την παρουσίαση του Cruise for a Corpse στο προηγούμενο τεύχος. Αρκετοί ειδικοί στην Αγγλία το θεωρούν σαν το καλύτερο adventure που έχει κυκλοφορήσει ποτέ από ευρωπαϊκή εταιρία. Είναι όντως μοναδικό στο είδος του. Αυτόν το μήνα, συνεχίζουμε με το Spellcasting 101, ένα πραγματικό διαμάντι. Οφείλω δε να ζητήσω συγγνώμη προκαταβολικά από όλους εσάς, τους αναγνώστες και φανατικούς φίλους της στήλης αυτής, για τη σημαντική καθυστέρηση στην παρουσίασή του.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ένα από τα μεγαλύτερα adventure club της Αγγλίας, με μέλη απ' όλον σχεδόν το κόσμο, έκανε μία συγκέντρωση το Νοέμβριο, όπου απένειμε βραβεία στα καλύτερα adventures της περιόδου Οκτώβριος '90 - Οκτώβριος '91. Η ψηφοφορία ήταν λίγο "παράξενη". Ναι μεν ψήφισαν όλα τα μέλη του, αλλά έχοντας την ιδιομορφία να έχει στις τάξεις του σχεδόν όλους τους προγραμματιστές adventures στην Αγγλία, η ψήφος τους ελήφθη ιδιαίτερα υπ' όψιν. Τα τελικά αποτελέσματα παντού είναι τα εξής: Καλύτερα text μόνο adventures σε 8μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το AXE OF KOLT, δεύτερο το SPIRO LEGACY, τρίτο το GOLDEN SWORD OF BHAKHOR. Καλύτερα text-graphic adventures στους 8μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το BLOOD OF BOGMOLE, δεύτερο το EYE OF SHADOWS, τρίτο το HERMITAGE. Καλύτερα text μόνο adventures στους 16μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το MISSION, δεύτερο το HAMMER OF GRIMMOLD, τρίτο το HOLY GRAIL. Καλύτερα text-graphic adventures στους 16μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το SPELLCASTING 101, δεύτερο το DEMON TOMB, τρίτο το MAGIC SHOP. Καλύτερα graphic adventures στους 16μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το LOOM, δεύτερο το OPERATION STEALTH, τρίτο το CORTIZONE. Καλύτερα animated adventures στους 8/16μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το MONKEY ISLAND, δεύτερο το SUITCHBLADE. Καλύτερα R.P.G. στους 8μπιτους υπολογιστές:

ADVENTURE

Πρώτο το HERO QUEST (της Gremlins), δεύτερο το LORD OF CHAOS, τρίτο το BARD'S TALE I. Καλύτερα R.P.G. στους 16μπιτους υπολογιστές: Πρώτο το MIGHT AND MAGIK II, δεύτερο το CHAMPIONS OF KRYNN, τρίμο το EYE OF THE BEHOLDER.

Μερικές παρατηρήσεις τώρα. Αρκετά απ' αυτά, ιδίως των 8μπιτων υπολογιστών, μάλλον είναι άγνωστα στους περισσότερους από εσάς. Πρέπει όμως να ξέρετε ότι, ειδικά στους 8μπιτους, που στην Αγγλία εξακολουθούν να κρατούν ένα μεγάλο τμήμα της αγοράς, βγαίνουν τα πιο πολλά adventures.

Εγώ για τον Spectrum μου αγοράζω περίπου 30-40 adventures το χρόνο από την Αγγλία! Μπορεί να σας φαίνεται παράξενο, αλλά τα περισσότερα απ' αυτά είναι εκπληκτικά. Φοβερά σενάρια, εκπληκτικά κείμενα περιγραφών - διαλόγων και, κυρίως, πολλοί και καλοί γρίφοι. Πέρα απ' αυτά, όταν είδα τα αποτελέσματα του διαγωνισμού, αισθάνθηκα ιδιαίτερη χαρά για τη βράβευση ενός συγκεκριμένου adventure. Του DEMON'S TOMB. Όταν το παρουσιάσαμε στο PIXEL του Οκτωβρίου, πόσοι από εσάς το ήξεραν; Και από τα ξένα περιοδικά, εκτός από ένα δύο, κανένας δεν ασχολήθηκε μαζί του. Αλλά και εδώ στην Ελλάδα κανένα από τα υπόλοιπα περιοδικά του χώρου δεν το παρουσίασε. Και όμως είναι μία εκπληκτική προσπάθεια, η πρώτη του είδους (και στην κυριολεξία το πρώτο παραμετρικό adventure), για την ανανέωση των παραδοσιακών text-graphic adventures. Έφτασε δε και ο χρόνος να παρουσιάσουμε αναλυτικά το SPELLCASTING 101, που ήρθε πρώτο στην κατηγορία του.

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η LEGEND

Κατ' αρχάς, μερικά στοιχεία για τη Legend, την εταιρία που το κατασκεύασε. Η εταιρία δημιουργήθηκε από τον Bob Bates, ανεξάρτητο προγραμματιστή της Infocom, μόλις αυτή ουσιαστικά διαλύθηκε. Δικά του προγράμματα ήταν τα: SHERLOCK HOLMES: THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS και KING ARTHUR. Η πρώτη του κίνηση ήταν να απευθυνθεί στον Steve Meretsky, επίσης προγραμματιστή της πρώην Infocom και δημιουργού των: PLANETFALL, SORCERER, HITCH-HIKERS GUIDE TO GALAXY, MIND FOREVER VOYAGING, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, STATIONFALL και ZORK ZERO (για πολλούς η καλύτερη παραγωγή της Infocom): Κατέληξαν σε συμφωνία χωρίς καμιά χρονοτριβή. Έτσι, γεννήθηκε το SPELLCASTING 101, ενώ ο ίδιος ο Bob Bates έγραψε και κυκλοφόρησε το TIME QUEST. Ήδη, στην Αμερική κυκλοφόρησε και το SPELLCASTING 201. Η Legend έχει κατορθώσει να συσπειρώσει και άλλα μέλη της πρώην Infocom, απ' όλους δε πια αναγνωρίζεται σαν η "συνεχίστρια" της άλλοτε βασίλισσας των adventures στην Αμερική.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η συμφωνία των Bates και Meretsky προέβλεπε τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα ήταν στα πλαίσια της παράδοση της Infocom, αλλά και θα περιείχε όλα αυτά τα στοιχεία που κρίνονται απαραίτητα από το σημερινό επίπεδο του ανταγωνισμού. Για το σενάριό του ήθελαν να είναι όπως αυτό του Leather of Phobos και το οποίο τόσο πολύ αγαπήθηκε από το κοινό: διασκεδαστικό - γεμάτο αστείες καταστάσεις, γκαφατζίδικο και με αρκετό, αλλά αυτοσατιριζόμενο, σεξ. Σ' αυτά ακριβώς τα στοιχεία στηρίζεται και το σενάριο της περιπέτειας. Τα γεγονότα εξελίσσονται στη μυθική γη της Peloria. Εσύ παίρνεις το μέρος του κεντρικού ήρωα της περιπέτειας, του νεαρού Ernie Eaglebeak. Ζεις μαζί με τη μητέρα και τον πατριό σου. Φιλοδοξίες σου είναι να κατορθώσεις να σπουδάσεις στο Sorcerer University, το ναό της σύγχρονης μαγείας, και να μπορέσεις επιτέλους να αποσπάσεις την προσοχή του μεγάλου σου έρωτα, της Lola Tigerbelly. Ο πατριός σου, για άγνωστους σε εσένα προς το παρόν λόγους, σε έχει κλειδωμένο σ' ένα δωμάτιο. Πρώτος σου λοιπόν σκοπός να βρεις τρόπο να αποδράσεις από εδώ, ώστε να πας στο αγαπημένο σου πανεπιστήμιο. Εδώ θα μυηθείς στην πραγματική τέχνη της μαγείας, αλλά και του έρωτα! Πολύ σύντομα θα βρεθείς αντιμέτωπος με την αμείλικτη πραγματικότητα. Το Sorcerer's appliance, η απόλυτη μηχανή των απανταχού μάγων, γίνεται αντικείμενο ληστείας. Εσύ είσαι ο μόνος που μπορεί να σώσει την ανθρωπότητα, έτσι τουλάχι-







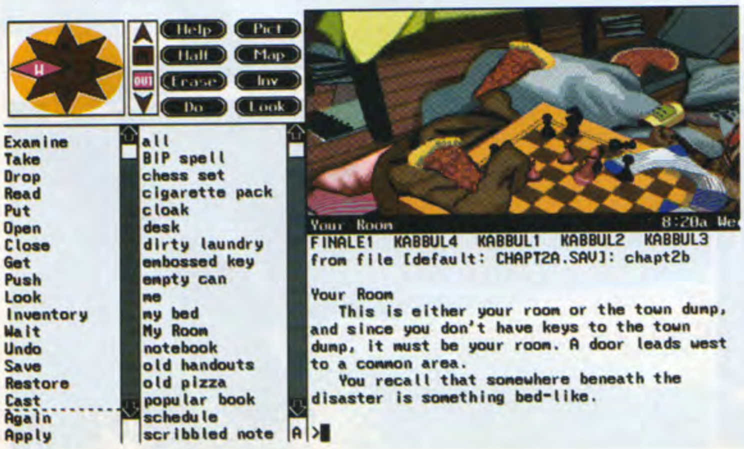
στον λένε οι προφητείες. Θα ξεκινήσεις λοιπόν μία πολύ δύσκολη αποστολή. Να βρεις την κλεμμένη μηχανή, αλλά και τον καθηγητή σου, που έχει απαχθεί και που είναι ο μόνος που μπορεί να τη θέσει σε λειτουργία. Στην πορεία θα αντιληφθείς ότι έχουν κλαπεί και τα πέντε φοβερά attachments (κατά κάποιον τρόπο εξαρτήματα της μηχανής), που ήταν διασκορπισμένα σε διάφορες περιοχές και που επιτρέπουν στον κάτοχό τους την απόλυτη γνώση της μαγείας, άρα και την κυριαρχία του πάνω σ' όλο τον κόσμο.

Στο τέλος, θα βρεθείς αντιμέτωπος με το φοβερό πατριό σου, τον πραγματικό υπεύθυνο της κλοπής και τρομερό μάγο. Επειδή ακριβώς γνώριζε την πρoφητεία για εσένα, ότι δηλαδή ήσουν η μοναδική γι' αυτόν απειλή, είχε προσπαθήσει να σε βγάλει από τη μέση. Η τελική σου αναμέτρηση μαζί του θα γίνει μέσα σ' ένα καταιγισμό διάφορων spells. Θα τα καταφέρεις να βγεις νικητής; Από εσένα και μόνο εξαρτάται. Το σενάριό του είναι εκπληκτικό. Όμορφα σχεδιασμένο και έξυπνα κατανεμημένο σε οκτώ κεφάλαια ιστορίας, πλημμυρίζει από ένα φανταστικά καυστικό χιούμορ, που παρόμοιό του δεν έχετε ξανασυναντήσει. Οι ερωτικές περιπέτειες του ήρωα και οι αντίστοιχες περιγραφές ξεπερνούν κάθε δεδομένο, κάνουν δε τα αντίστοιχα Larry της Sierra να φαντάζουν σαν νάνοι μπροστά σου. Όσοι είστε δύσπιστοι στα γραφόμενά μου, παίξτε το και μετά τα λέμε. Κυρίες και κύριοι, το καλύτερο δημιούργημα του περιβόητου Meretsky και ένα από τα καλύτερα, και πιο τρελά, σενάρια adventures απλώνονται μπροστά σας. Απολαύστε το. Θα σας χαρίσει πάρα πολλές ώρες πραγματικής διασκέδασης και άφθονου γέλιου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο Bob Bates, όταν ξεκίνησε τη Legend, σκέφτηκε πολύ τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της Infocom. Εντάξει, είχε τα καλύτερα σενάρια, γρίφους και δράση απ' όλες τις άλλες εταιρίες στην Αμερική. Γιατί όμως έμεινε πίσω η εταιρία; Ο κόσμος άλλαζε, ήθελε πια γραφικά, μουσική, animation. O ανταγωνισμός τα είχε επιβάλει. Έτσι, κάθισε και δημιούργησε ένα καινούριο user-interface, που σε πολλούς θα θυμίσει κάτι ανάμεσα στο WONDERLAND και στο DEMON'S TOMB. Έχει όμως τη δικιά του μοναδικότητα και ομολογώ ότι είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένο, αφού επιτρέπει στο χρήστη να παίξει μαζί του και να βρει αυτό που ταιριάζει πιο πολύ στο προσωπικό του στιλ. Η οθόνη χωρίζεται κατ' αρχάς σε 4 κυρίως μέρη. Πάνω δεξιά βρίσκεται το παράθυρο των γραφικών. Πάνω αριστερά είναι η πυξίδα, μέσω της οποίας γίνεται η κίνηση του παιχνιδιού και ορισμένες βασικές εντολές που ρυθμίζουν τη λειτουργία του. Κάτω αριστερά βρίσκονται τα δύο menus που περιέχουν τις λίστες των ρημάτων και των αντικειμένων (ή προσώπων) που αναγνωρίζει το παιχνίδι. Κάτω δεξιά εμφανίζεται το κείμενο της περιπέτειας, οι περιγραφές χώρων ή αντικειμένων, καθώς και οι εντολές που επιλέγεις ή πληκτρολογείς.

Τέλος, ανάμεσα στα γραφικά και στο κείμενο, υπάρχει ένας μικρός οριζόντιος χώρος, όπου εμφανίζονται μία σύντομη περιγραφή του χώρου όπου βρίσκεσαι, καθώς και ο χρόνος και η μέρα που έχεις φτάσει κάθε στιγμή. Ας τα δούμε όμως ένα ένα. Το παράθυρο των γραφικών μπορεί να δείξει τα παρακάτω: Τα γραφικά της τοποθεσίας όπου βρίσκεσαι, το χάρτη της περιοχής όπου βρίσκεσαι, το inventory σου, το status σου (σκορ, κινήσεις, επίπεδο μαγείας κ.λπ.), καθώς και μια συνεχώς αναλυτική περιγραφή της τοποθεσίας αυτής. Σημειώστε εδώ ότι στα γραφικά μπορείτε να εκτελέσετε μερικές εντολές, όπως LOOK: κάνοντας απλό κλικ με το mouse πάνω σε κάτι που φαίνεται ή τις GET, OPEN κάνοντας διπλό κλικ πάνω σ' ένα από τα αντικείμενα που εμφανίζονται - αν αυτό είναι δυνατό φυσικά. Η πυξίδα επιτρέπει την κίνηση μέσω αυτής, αντί να πληκτρολογείτε τις αντίστοιχες εντολές, ενώ οι κάθε φορά δυνατές έξοδοι είναι ιδιαίτερα φωτισμένες. Οι εντολές που ρυθμίζουν τη λειτουργία του παιχνιδιού είναι η HELP που δείχνει σε μια οθόνη όλες τις δυνατότητες χειρισμού του παιχνιδιού, η HALF που εξαφανίζει τις έτοιμες εντολές και μεγαλώνει έτσι χώρο για το κείμενο, αν σου αρέσει να πληκτρολογείς τις εντολές, η ERASE που αναιρεί την τελευταία λέξη μιας εντολής, αν την έχεις σχηματίσει από το menu με τα έτοιμα ρήματα, η DO που εκτελεί μια μ' αυτόν τον τρόπο σχηματισμένη εντολή, η PICT που δείχνει τα γραφικά των τοποθεσιών, το MAP που δείχνει το χάρτη στον ίδιο χώρο, το INV που δείχνει το inventory σου στον ίδιο χώρο και το LOOK που δείχνει μια αναλυτική περιγραφή του μέρους όπου βρίσκεσαι, επίσης στον ίδιο χώρο. Η εντολή HELP εξηγεί αναλυτικά όλα τα πιο πάνω. Έτσι, δε χρειάζεται να επεκταθούμε πιο πολύ σ' αυτά. Εξάλλου, και στο manual του παιχνιδιού παρουσιάζονται αναλυτικά όλες αυτές οι δυνατότητες. Θα σταθώ μόνο σε δύο σημεία. Κατ' αρχάς, πατώντας το F4, όλη η οθόνη γίνεται text, παίζοντάς το έτσι σαν ένα καθαρό text adventure, για τους φανατικούς του είδους, ενώ όταν το παίξεις μέσω των έτοιμων εντολών, μετακινώντας τις μπάρες που βρίσκονται στα δεξιά των έτοιμων ρημάτων ή αντικειμένων, εμφανίζονται στο κάτω μέρος τα γράμματα της αλφαβήτου, κάτι σαν λεξικό, ώστε να βλέπεις σε ποια αλφαβητική κατηγορία βρίσκεσαι. Πολύ έξυπνη ιδέα. Τέλος, να σταθώ σε ορισμένες πολύ ειδικές εντολές, απ' αυτές που υπάρχουν στις σελίδες 18-20 του manual. Η CAST δείχνει ποιους χαρακτήρες έχει συναντήσει ως εκείνη τη στιγμή, καθώς και λίγα για το ποιοι είναι. Πολύ χρήσιμο για όσους δεν έχουν πολύ ισχυρή μνήμη. Το NAUGHTY σε βάζει στο "βρόμικο" επίπεδο, όπου οι περιγραφές, και ιδιαίτερα των σεξουαλικών σκηνών, γίνονται πολύ δυνατές, ενώ επίσης αλλάζουν και οι αντίστοιχοι γρίφοι!! Ναι, ακούγεται προκλητικά εκπληκτικό, αλλά έτσι ακριβώς είναι. Η NICE σε φέρνει στο κανονικό επίπεδο, όπως εξάλλου ξεκινά και η περιπέτεια. Η OOPS επιτρέπει την αφαίρεση μιας λέξης από κακώς γραμμένη και φυσικά ενεργοποιημένη εντολή! Το TEXTFIRST επιτρέπει την εμφάνιση της περιγραφής του χώρου όπου θα πας, πριν εμφανιστεί το αντίστοιχο γραφικό του, γεγονός που σου δίνει επιπλέον χρόνο για τη μελέτη της, ενώ η PICTFIRST κάνει ακριβώς το αντίθετο. Τέλος, υπάρχει και η περιβόητη UNDO που σε γυρίζει μια εντολή-δράση πίσω, πολύ χρήσιμη αν έχεις κάνει κάτι λάθος. Βρήκα προσωπικά το χειρισμό του πανεύ-



ADVENTURE

κολο. Φιλικότατο και κυρίως ανοικτό στην προσωπικότητα του κάθε χρήστη. Θέλεις μόνο κείμενο, το έχεις. Θέλεις γραφικά, τα έχεις. Θέλεις χάρτες. Τους έχεις. Σ' εξυπηρετούν οι έτοιμες εντολές, ώστε να μη χολοσκάς για το τι να τυπώσεις, τις έχεις. Πραγματικά φοβερή δουλειά. Τα γραφικά του, εκτός από δύο οθόνες που πιάνουν όλη την οθόνη, εμφανίζονται μόνο στο ειδικό παράθυρο. Είναι όμως πάρα πολύ όμορφα σχεδιασμένα και, κυρίως, περιέχουν ένα ιδιόμορφο animation, ανάλογα του τι κάνεις, γεγονός που θυμίζει πολύ τα Deja-Vu I και II. Αν π.χ. υπάρχει ένα παράθυρο και το ανοίξεις, αυτό θα εμφανιστεί ανοιγμένο στα γραφικά ή, αν υπάρχουν κάποια ρούχα και τα πάρεις, αυτά θα εξαφανιστούν. Σημειώστε εδώ ότι, αν το παίζετε στο NAUGHTY, τα γραφικά, ειδικά στις προσωπογραφίες, αλλάζουν, δείχνοντας πιο σεξουαλικές σκηνές!!! Αυτό που όμως με εντυπωσίασε είναι ο σχεδιασμός των χαρτών κάθε περιοχής - κεφαλαίου του παιχνιδιού. Πραγματικά, μοναδική δουλειά. Στο SPELLCASTING 201 πάντως, υποσχέθηκαν πολύ περισσότερες ολόκληρες οθόνες με γραφικά. Για τον ήχο του δεν μπορώ να πω και πολλά πράγματα, μια και το τελείωσα σε ένα PC χωρίς μουσική κάρτα. Έτσι, μπορούσα να ακούω μόνο τα ειδικά ηχητικά εφέ, όταν συνέβαιναν διάφορα ειδικά γεγονότα. Το παιχνίδι πάντως υποστηρίζει πλήρως μουσικές κάρτες, όπως η AdLib, η Rolland κ.λπ. Τελειώνοντας, δύο λόγια για το πακέτο του παιχνιδιού. Περιέχει ένα manual που εξηγεί τα πάντα (μ' ακούς Sierra;), έναν πολύ όμορφα σχεδιασμένο χάρτη, απαραίτητο για την κίνησή σου στο παιχνίδι από ένα σημείο και μετά, μια και δείχνει τα μέρη που πρέπει να πας, με τις αντίστοιχες συντεταγμένες τους, και μία ειδική κάρτα από την οποία θα απαντήσεις στις ερωτήσεις που σου κάνουν, όταν πας για να σε δεχτούν στο Sorcerer's University. Οι ερωτήσεις αυτές είναι το κλείδωμα του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι φανταστική. Και αυτό γιατί αυτοί που δούλεψαν αναλυτικά τα επιμέρους κείμενα που εμφανίζονται έχουν κάνει μια δουλειά χωρίς προηγούμενο στο χώρο των adventures. Ο χώρος δεν επαρκεί για κάποιες αναλυτικές παρουσιάσεις τέτοιων κειμένων, θα χρειαζόμουνα πάρα πολλές σελίδες. Συνιστώ όμως σε όλους να το παίξουν στο NAUGHTY mode και είμαι σίγουρος ότι θα με θυμηθούν. Η δράση του ακολουθεί μια καθαρά εξελικτική πορεία και χωρίζεται σε οκτώ διαφορετικά κεφάλαια. Πρέπει εδώ να ξεκαθαρίσω ότι το παιχνίδι κινείται ανάμεσα στο μέσο και ανώτερο επίπεδο από πλευράς δυσκολίας. Ιδιαίτερα δύσκολα είναι τα κεφάλαια 3, 4 και 8 (φινάλε). Απευθύνεται δηλαδή σε έμπειρους adventures. Αλλά και οι υπόλοιποι μην ανησυχείτε, μια και με ένα γράμμα σας θα σας βοηθήσουμε σε οτιδήποτε χρειαστεί. Να δούμε μερικούς γρίφους. Στην trapdoor CAST FRIMP AT TPAPDOOR και αμέσως OPEN TRAPDOOR. Φυσικά, φροντίστε να μη γίνεται μάθημα εκείνη τη στιγμή. Κάτω, βρίσκεστε σ' ένα πανέξυπνο maze. Χαρτογραφήστε το, και βάλτε σε κάθε τετράγωνο-δωμάτιο το γράμμα που περιέχει. Ποια είναι η λύση του; Μα, το THIS WAY OUT, δηλαδή πηγαίνοντας από το πρώτο δωμάτιο (T), SE, S, E, E, SW, W, S, W, W και ένα καινούριο δωμάτιο θα εμφανιστεί. Κάθε μέρα διάβαζε την εφημερίδα και παρακολούθησε όλα τα μαθήματα. Έτσι, θα έχεις hints για όλους σχεδόν τους γρίφους του υπόλοιπου παιχνιδιού!!! Στο 3ο κεφάλαιο ποιες ψυχές ελευθερώνεις και πού; Στο Meadow τούς: BLAISE, ASHBY, CHARLIE, CHARLOTTE, BERINIE, στο forest τούς: GAIL, LEIF, ROBIN, DAWN, WOLFGANG, WOODROW, ERNEST, στο west of house τούς: MATT, CARMEN, PEG, JACK, DOLLY, MICKEY, BELLE, JIM, στο riverside τούς: SANDFORD,



Δείγμα από τα πολύ καλοσχεδιασμένα γραφικά του Spellcasting. Η σκηνή είναι από το σπίτι του Frogkisser (μπλιάχ!).

Η κλασική οθόνη δράσης του παιχνιδιού. Καταλαμβάνεται στο μεγαλύτερο μέρος της από κείμενο και περιλαμβάνει την περιγραφή του χώρου και τα λόγια των χαρακτήρων (κάτω από τα γραφικά), τις εντολές δράσης και το inventory σας (οι δύο κολώνες) καθώς και την πυξίδα κατεύθυνσης με κάποιες άλλες αντολές (πάνω αριστερά).



ADVENTURE

CLIFFORD, ROD, BARB, BROOKE, BRIDGITTE, μπαίνοντας στο σπίτι τούς: PENNY, WILBUR, WILTON, WILMA, WILHEM, WILLIE, TY, JULES, BUCK, KITTY, ADAM, NICHOLAS, ADLAI, PIERRE, WILLIAM, WILL, στο kitchen τούς: SHERRY, STU, PAT, PATTY, FRANK, RICKY, WALDO, στο Attic τούς: BILL, TOM, BO, KERMIT, KNUTE, TEDDY, BUNNY, στο Cellar τούς: DUSTY, GOLDIE, GABBY, BETTY, LACEY, DAISY, ARCHIE, HARDY, CONNIE, LUCY, στο British Aisles τούς: LAURIE, BOBBY, LUCILLE, BILLY, LULU, GAYLORD, στο studio τούς: MIKE, MELODY, WINNIE, CY, NOEL, CAROL, BLAIR, HUMPHREY. Τι κάνεις στο επόμενο νησί - κεφάλαιο; Ό,τι λέει ο τίτλος του.

Πρέπει να πληκτρολογείς τις εντολές προς τα πίσω, δηλαδή σχεδόν κάθε φορά να είσαι μια κίνηση μπροστά (ή πίσω, ανάλογα πώς θα το δει κανείς).

Οι κινήσεις εδώ από την αρχή είναι: DROP WAYBREAD, S, SW, GET OUT OF THE WINDOW, WAIT, WAIT, ENTER SMALL BATH, ENTER MEDIUM BATH, ENTER LARGE BATH, UP, EAT SMALL WAYBREAD, EAT MEDIUM WAYBREAD, EAT LARGE WAYBREAD, FUCK SMALL CONCUBINE (για το naughty mode), FUCK MEDIUM CONCUBINE, FUCK LARGE CONCUBINE, IN, OPEN DOOR, READ SIGN, NW, EXAMINE PEDESTAL, N, GIVE BOX TO DIRECTOR, GET OFF SURFBOARD, INVENTORY, OPEN BOX.

Για να πάρετε το surfboard στο δεύτερο κεφάλαιο CAST DISPAR AT SURFBOARD. Το SPELLCASTING 101 είναι ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Απευθύνεται στους φανατικούς του είδους, σε όσους έλκονται δηλαδή από τις σεναριακές ιδέες, την πλοκή, τους έξυπνους και πρωτότυπους γρίφους, το καυστικό χιούμορ στηρίζοντας τη λειτουργία του σε ένα εκπληκτικό user-interface.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πρέπει να δραπετεύσεις από το δωμάτιό σου. Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι για να το κάνεις αυτό.

1ος ΤΡΟΠΟΣ: EXAMINE WINDOWS, EXAMINE LEFT WINDOW, OPEN LEFT WINDOW, EXAMINE RIGHT WINDOW, OPEN RIGHT WINDOW, GET HAY, DROP HAY OUT OF THE RIGHT WINDOW (+3), GET APPLICATION AND EXAMINE IT, EXAMINE DESK, OPEN DRAWER, GET NOTE AND EXAMINE IT, CLIMB OUT OF THE LEFT WINDOW (+5).

2ος ΤΡΟΠΟΣ: EXAMINE DESK, OPEN DRAWER, GET NOTE AND EXAMINE IT, EXAMINE APPLICATION, GET APPLICATION, N, OPEN DOOR, MOVE POTTY, EXAMINE GRATE, REMOVE GRATE (+3), DOWN (+5).

3ος ΤΡΟΠΟΣ: EXAMINE DESK, OPEN DRAWER, GET NOTE AND EXAMINE IT, EXAMINE APPLICATION, GET APPLICATION, N, OPEN DOOR, EXAMINE POTTY, GET POTTY, S, EMPTY POTTY ON FIRE, EXAMINE FIREPLACE, CLIMB CHIMNEY (+3), EXAMINE BRANCH, GRAB BRANCH (+5). Όποιον τρόπο και αν ακολουθήσεις, θα βρεθείς στο Alley έχοντας οκτώ πόντους σκορ. Τώρα πια συνέχισε με: NAUGHTY, EXAMINE GROUND, EXAMINE FLAT ROCK, LOOK UNDER FLAT ROCK, GET RUSTY KEY, PUSH MINNIE, GET RUSTY KEY, UNLOCK SHED WITH RUSTY KEY, OPEN SHED DOOR, W (+8), EXAMINE OVERALLS, WEAR OVERALLS, E, E, (+10). Είσαι στο Chapter two. Τώρα ENTER LINE, WAIT, WAIT, απάντησε στις 3 ερωτήσεις από την registration form που υπάρχει στο πακέτο του παιχνιδιού σου (+12). GET NEWSPAPER, EXAMINE NEWSPAPER, READ ARTS, READ NEWS, READ SPORTS, READ EDITORIAL, E, NE, ο καθηγητής σε καλεί για δείπνο αύριο, γύρω στις 7:30. Γύρνα SW, WAIT. Επανάλαβε την εντολή μέχρι να τελειώσει το μάθημα. Πρόσεχε τι λέει ο καθηγητής, γιατί σχεδόν όλα είναι hints για το παιχνίδι αργότερα. Όταν τελειώσετε στις 3:00, πήγαινε W, SW, σε καλούν στο πάρτι, NE, NW σε καλούν και εδώ, SE, E, UP, EXAMINE POPULAR BOOK (+5), GET POPULAR BOOK, UP, δεν μπορείς προς το παρόν, DOWN, WAIT μέχρι ν' αρχίσει το μάθημα. WAIT μέχρι να τελειώσει, προσέχοντας τι λέει ο καθηγητής.

Μετά E, SIT, CAST GUB AT TREE, CAST ZEM ON ME, S, KILL DRAGON WITH SWORD, CAST VAI AT IVY, UP, PULL LEVER, REMOVE CHAINS.

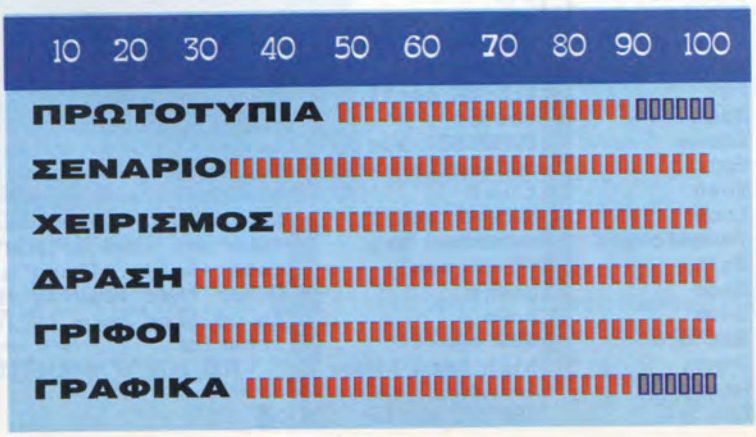
Ξαναγυρνάς πίσω με απόλυτη επιτυχία, αλλά σου παίρνουν τα επιπλέον spells.

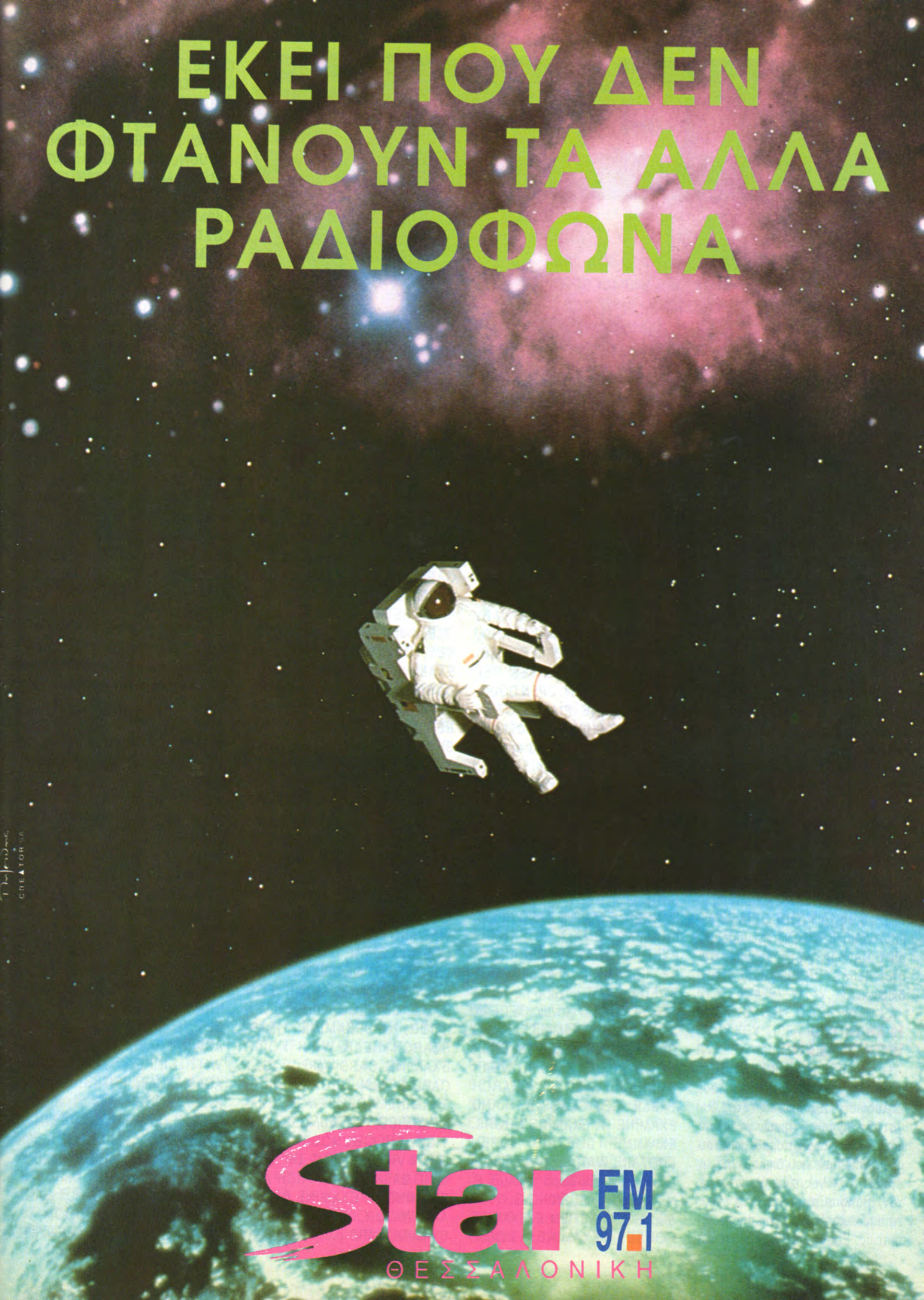
Γι' αυτό, θα πρέπει να επαναλάβεις αυτή τη διαδικασία αμέσως μετά την επίθεση στο πανεπιστήμιο, W, W, SW, WAIT UNTIL 8:OO, απάντησε NO, ξανά WAIT, σου δίνουν ένα spellbox, NE, NW, WAIT μέχρι μια κοπέλα να σου ζητήσει βοήθεια, ESCORT WOMAN, S, E, PUT GRETCHEN ON BED, HUG GRETCHEN, KISS GRETCHEN, FUCK GRETCHEN. Όταν κοιμηθεί SEARCH GRETCHEN, INVENTORY, EXAMINE SKONN BOX, OPEN BOX (+4) και αυτόματα το spell γράφεται στο spellbook σου, SLEEP.

Το επόμενο πρωί, TAKE ALL, READ NOTE, W, N, GET NEWSPAPER, E, READ NEWS, READ ARTS, READ SPORTS, READ EDITORIAL, WAIT μέχρι ν' αρχίσει το μάθημα, WAIT μέχρι να τελειώσει, προσέχοντας τι λέει ο καθηγητής πολύ καλά.

(Όταν σου ζητήσει να κάνεις πρακτική στο BIP τύπωσε CAST BIP και συνέχισε να τυπώνεις WAIT.) Όταν τελειώσει το μάθημα W, W, SW, UNLOCK DOOR WITH KEY, OPEN DOOR, NW (+15), GET FRIMP BOX, OPEN BOX (+4), SE, NE, E, E, UP, CAST SKONN AT STATUE, UP (+15), GET KABBUL BOX, OPEN BOX (+9), DOWN, DOWN, WAIT να αρχίσει το μάθημα... Η συνέχεια στην οθόνη σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: ....**LEGEND**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ..**IBM & συμβατοί**
ΤΥΠΟΣ:..............**TEXT & MENU**
............**DRIVEN ADVENTURE**




ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΔΕΝ
ΦΤΑΝΟΥΝ ΤΑ ΑΛΛΑ
ΡΑΔΙΟΦΩΝΑ
Star FM 97.1
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ADVENTURE S.O.S

Αυτή τη φορά δημοσιεύουμε τη λύση του εκπληκτικού Wonderland, μια και πάρα πολλοί από τους φίλους της στήλης αυτής το ζήτησαν με γράμματά τους. Η λύση κατέλαβε σχεδόν όλο το διαθέσιμο χώρο και έτσι όσοι περιμένατε να δείτε δημοσιευμένα κάποια γράμματά σας κάντε λίγο υπομονή έως τον άλλο μήνα. Μέχρι τότε καλό adventuring.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Στο λίγο χώρο που απέμεινε δύο παρατηρήσεις:

ANOTHER WORLD.

Το παιχνίδι αυτό, μας επισημαίνει ο ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΙΒΑΝΗΣ, δεν είναι adventure. Παρ' όλα αυτά, μας έστειλε τη λύση του, τέσσερις χειρόγραφες σελίδες. Συγχαρητήρια, Αντώνη, είσαι ο πρώτος που το λύνει, να δούμε τώρα πότε και πού θα δημοσιευτεί και η λύση που έστειλες.

LARRY 3

Τελικά, ο Στέλιος και ο Βενιζέλος έχουν δίκιο. Στην έκδοση για τους IBM συμβατούς, τα bugs που επισήμαναν στο προηγούμενο τεύχος ισχύουν! Τα διαπίστωσε και ένας τρίτος φίλος, ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗΣ, αλλά και εγώ προσωπικά. Πάντως, να ξανατονίσω ότι στον Atari ST τα λάθη αυτά έχουν διορθωθεί.

Η λύση του WONDERLAND

Η λύση που ακολουθεί στηρίζεται στην πληκτρολόγηση των εντολών. Δηλαδή δεν αξιοποιεί τις έξτρα δυνατότητες των έτοιμων εντολών και των διάφορων παραθύρων του user - interface που δημιούργησε η εταιρία. Ο λόγος είναι ότι μόνο με τον τρόπο αυτό μπορείς να έχεις τη συνολική ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Ξεκινώντας λοιπόν, τύπωσε: E, EXAMINE PEAR, WAIT, επανέλαβε την εντολή αυτή μέχρι να 'ρθει ο λαγός, GET LANTERN (+4), W, SW, W, W, S, S, GET JAR, EXAMINE LANTERN AND JAR, READ LABEL OF JAR, STAND, EXAMINE HEAP OF LEAVES, SEARCH HEAP OF LEAVES, GET KEY (number 10), W, OPEN DOOR, NW, EXAMINE PIANO, OPEN PIANO, GET SHEET OF MUSIC, όταν η καρέκλα είναι δίπλα στο πιάνο.

Αν χρειαστεί τύπωσε WAIT, μέχρι αυτό να συμβεί, EXAMINE PIANO (key in g), EXAMINE SHEET OF MUSIC, GET KEY IN C, SE, E, UNLOCK DOOR WITH KEY IN C, OPEN DOOR, S, GET CARD SHOE, GET OVERALL, GET COAT HANGER, EXAMINE CARD SHOE, EXAMINE SMALL OVERALL, EXAMINE COAT HANGER, N, E, SE, EXAMINE TABLE, GET BOTTLE, WAIT μέχρι ο λαγός να ρίξει τα Fan and gloves, GET FAN AND GLOVES, EXAMINE FAN AND GLOVES, WEAR GLOVES, OPEN FAN, WAVE FAN (+5/9), WEAR OVERALL (+3/12), SEARCH TABLE, GET GLASS BOX AND EXAMINE IT, EXAMINE DOORS, EXAMINE CURTAIN, OPEN CURTAIN, WAIT μέχρι να 'ρθει ο λαγός και να σου δώσει το κλειδί, E, N, W, GET GARDENING GLOVES AND EXAMINE THEM, E, EXAMINE HOUSE, EXAMINE DOOR, EXAMINE NOTICE, S, E, EXAMINE POSTER, OPEN GATES, N, EXAMINE WASHING LINE, GET PEG AND EXAMINE IT, S, SE, SE, NE, NW, NE, NE, N, OPEN DOOR, εδώ το παιχνίδι θα σου ζητήσει μια λέξη από το manual, τύπωσέ την και, E, EXAMINE TABLE, GET GAZETTES, EXAMINE CARD (two), GET CARD (+1/13), EXAMINE BOOKCASE, PUT PEG ON NOSE (+5/18), OPEN GLASSES CASE AND EXAMINE IT, GET LENS AND EXAMINE IT (small), UP, E, EXAMINE BED, SEARCH BED, GET SLIPPERS AND EXAMINE THEM, W, S, E, REMOVE SHOES AND BLUE GLOVES, WEAR SLIPPERS (+1/19), WEAR GARDENING GLOVES, PULL ROPE (+2/21), W, EXAMINE KNIFE RACK, GET KNIFE AND EXAMINE IT, EXAMINE TABLE, GET GLASS KEY, OPEN CUPBOARD AND EXAMINE IT, GET JUG, CLOSE CUPBOARD, E, PULL ROPE, EXAMINE JUG AND GLASS KEY, REMOVE SLIPPERS, WEAR SHOES AND GLOVES, W, N, DOWN, E, UNLOCK CABINET WITH GLASS KEY, OPEN CABINET AND EXAMINE IT, GET PASS (+16/37), EXAMINE PASS, W, REMOVE PEG, W, S, SW, GET FORK AND EXAMINE IT.

Τώρα σε μία εντολή τύπωσε: DROP PEG, GAZETTES, SLIPPERS. Συνέχισε με: GO TO WASHING LINE, UNTIE WASHING LINE AND GET IT, UNLOCK DOOR WITH FRONT DOOR KEY, OPEN DOOR, N, N, EXAMINE EGG RACK, GET EGG, OPEN BACK DOOR, N, EXAMINE HEAP, SEARCH HEAP WITH FORK, EXAMINE CARD (eight), GET CARD (+2/39), DROP FORK, E, EXAMINE WORKBENCH, EXAMINE VICE, PUT HUNGER INTO VICE, PULL HUNGER (+8/47), OPEN VICE, W, S, S, UP, EXAMINE BASKET, GET PUCH AND EXAMINE IT, EXAMINE CLOCK AND DOOR, OPEN CLOCK, EXAMINE CARD (six), GET CARD (+3/50), LOOK THROUGH KEYHOLE, PUT SHEET OF MUSIC UNDER DOOR, PUT HANGER INTO KEYHOLE, PULL SHEET OF MUSIC, GET KEY AND EXAMINE IT, UNLOCK DOOR WITH BEDROOM KEY, OPEN DOOR (+6/56), N, DROP HANGER, EXAMINE SHELF, GET QUARTZ BOTTLE AND EXAMINE IT, EXAMINE DESK, EXAMINE INK WELL, EXAMINE FLUID (whitewash), OPEN DRAWERS AND EXAMINE THEM, GET PINK GLOVES (+4/60), EXAMINE BED, GET PINK FAN (+4/64), GO TO PALACE, N, SHOW PASS TO GUARD, GIVE FAN AND PINK GLOVES TO RABBIT (+6/70), σου δίνει το paint brush, W, EXAMINE COAT OF ARMS, GET HOOK, W, S, READ PLATE, TURN HANDLE CLOCKWISE (+6/76), το παίρνεις, N, N, W, ASK CHEF ABOUT PAPER, READ PAPER (water, sugar, flour, lard, treacle, breadcrumbs), EXAMINE TABLE, GET STEAK AND EXAMINE IT, DOWN, EXAMINE DOOR AND ANCIENT KEY, UNLOCK DOOR WITH ANCIENT KEY, GO TO PALACE, EXAMINE FOUNTAIN, EXAMINE MIST, GET SHERBET WITH JAR (+3/79), EXAMINE SHERBET, S, S, GET STICK-INSECT, GET STICK AND EXAMINE IT, S, EXAMINE GRIN AND SAUCER, POUR CREAM INTO SAUCER, GET SUGAR (+6/85), GET POUCH AND EXAMINE IT, S, S, W, W, EXAMINE PUPPY AND RIVER, THROW STICK, GIVE STEAK TO PUPPY, GET KEY (silver) (+7/92), GO TO ELM TREE, NE, SE, SE, S, EXAMINE CATERPILLAR AND MUSHROOM, ASK CATERPILLAR ABOUT SHERBET, GIVE JAR TO CATERPILLAR (+5/97), σου λέει για το μανιτάρι, CUT LEFT SIDE WITH KNIFE, AGAIN, AGAIN, PUT CHUNK INTO LEFT POUCH, AGAIN, AGAIN, CUT RIGHT SIDE WITH KNIFE, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, PUT CHUNK INTO RIGHT POUCH, AGAIN, AGAIN, AGAIN, AGAIN, N, NE, NW, EXAMINE BRICK, REMOVE BRICK WITH KNIFE, DROP KNIFE, EXAMINE HOLE, GET CARD, SE, UP, EXAMINE HOLE, PUT HAND INTO HOLE, OPEN DOOR, W, DOWN, EXAMINE SQUARE HOLE,

EXAMINE CARD (nine), GET CARD (+4/101), EXAMINE HEDGEHOG, EXAMINE TRAPDOOR, PUT HOOK INTO SMALL HOLE, OPEN TRAPDOOR (+10/111), DOWN, N, REMOVE WEDGE, DROP WEDGE, GET BOTTLE AND EXAMINE IT, OPEN DOOR (+11/122), N, UP, GIVE GREEN BOTTLE AND SUGAR TO CHEF (+5,+10/137), E, S, E, OPEN GOLDEN DOORS, S, EXAMINE QUEEN'S THRONE, CLIMB QUEEN'S THRONE, EAT CHUNK FROM LEFT POUCH, μεγαλώνεις, PULL BELL PULL, S (+5/142), EXAMINE CARD (king), GET CARD (+5/147), GET KEY AND EXAMINE IT (red), S (η τελική έξοδος), N, N, N, E, GO TO ELM TREE, NE, NW, EXAMINE WELL, PUT WINCH HANDLE INTO WINCH, GET ROPE, TIE ROPE WITH JUG, LOWER ROPE, TURN HANDLE ANTICLOCKWISE (+9/156), UNTIE JUG, (treacle), DROP ROPE, NE, NW, W, SW, SW, E, OPEN HATCH, UP, EXAMINE TUB, GET TUB AND OPEN IT, EXAMINE TUB AND CLOSE IT (lard), OPEN DOOR, E, EXAMINE TABLE, GET TEA CHEST, SW, EXAMINE CHAIRS, EXAMINE NAPKIN, (breadcrumbs), FOLD NAPKIN, GET NAPKIN, E, GET SACK AND EXAMINE IT, W, OPEN DOOR, S, W, EXAMINE POT, EXAMINE CARD (ten), CLIMB TABLE, EAT CHUNK FROM RIGHT POUCH, μικραίνεις, GET ONTO POT, EAT CHUNK FROM RIGHT POUCH, μικραίνεις και άλλο, GET INTO POT (+6/162), SAY TO DOORMOUSE "HELLO", GET CARD (+6/168), CLIMB OUT OF POT, CLIMB ON TABLE, WAIT. Επανάλαβε την εντολή μέχρι να γίνεις κανονικός, E, N, NE, W, DOWN, W, SW, EXAMINE CARD (jack), GET CARD (+7/175), GO TO PALACE, N, UP, E, OPEN CABINET AND EXAMINE IT, GET LENS AND EXAMINE IT (large), GET BOTTLE AND EXAMINE IT, W, UP, EXAMINE TELESCOPE, LOOK INTO TELESCOPE, EXAMINE CARD (four), GET CARD (+8/183), PUT LARGE LENS INTO LARGE END, PUT SMALL LENS INTO SMALL END (+7/190), LOOK THROUGH TELESCOPE, DROP TEA CHEST, CLIMB ON CHEST, LOOK THROUGH TELESCOPE (+12/202), POINT TELESCOPE, SE,



LOOK THROUGH TELESCOPE, CLOSE RIGHT EYE, LOOK THROUGH TELESCOPE (αν αυτό δεν δουλέψει, τότε OPEN RIGHT EYE, CLOSE LEFT EYE κ.λπ.!), DOWN, W, EXAMINE BED, EXAMINE PILLOW, EXAMINE CARD (queen,) GET CARD (+9/211), OPEN QUEENSIDE DRAWER AND EXAMINE IT, GET WOODEN KEY, GO TO TREEHOUSE, PUT HAND INTO HOLE, παίρνεις την card που είδες πριν με το telescope (+10/221), W, TIE WASHING LINE ON LIMB, DROP LINE, GO TO ELM TREE, GO TO PALACE, N, OPEN DOOR, E, UNLOCK LOCKER 10 WITH NUMBER 10 KEY, OPEN LOCKER AND EXAMINE IT, GET NUMBER 3 KEY, UNLOCK LOCKER 3 WITH NUMBER 3 KEY, OPEN LOCKER AND EXAMINE IT, EXAMINE CARD (seven), GET CARD (+11/232), GET NUMBER 7 KEY, UNLOCK LOCKER 7 WITH NUMBER 7 KEY, OPEN LOCKER 7 AND EXAMINE IT, GET BOOTS AND EXAMINE THEM, GO TO CHEF. Τώρα σε μια εντολή: GIVE JUG, NAPKIN, TUB TO CHEF (+15, +20, +25/292). Συνέχισε με: DOWN, S, S, UP, OPEN SACK, GET HEDGEHOG, PUT HEDGEHOG INTO SACK, CLOSE SACK, UP, E, GO TO POSTER, W, SW, UNLOCK DOOR WITH SILVER KEY, OPEN DOOR, N, GO TO PIANO, OPEN POTION BOTTLE, DRINK THE DRINK ME POTION (μικραίνεις), CLIMB ON CHAIR, CLIMB ON PIANO, GET KEY (in g)(+15/307), CLIMB ON CHAIR, CLIMB DOWN, GO TO LONG HALL, UNLOCK TINY DOOR WITH KEY IN G, OPEN TINY DOOR, EAT CHUNK FROM RIGHT POUCH (μικραίνεις) W, WAIT.

Επανάλαβε την εντολή μέχρι να γίνεις κανονική, S, HELP GARDENERS (+13/320), σου δίνουν το flour, SW, SE, W, S, WAKE GRYPHON, EXAMINE TURTLE, WAIT.

Επανάλαβε την εντολή περίπου 38 φορές μέχρι να ακούσεις όλη όλη τη συζήτησή τους. Τώρα UP, N, E, NW, NW, REMOVE SHOES, WEAR BOOTS, N (+12/332), EXAMINE CARD (five), GET CARD (+12/344), N, DROP BOOTS, WEAR SHOES, UNLOCK HEDGE DOOR WITH WOODEN KEY, OPEN DOOR, N, GO TO CHEF, GIVE FLOUR TO CHEF (+30/374), φτιάχνει την tart, GET KEY, CATCH CRYSTALL KEY, E, UNLOCK CHEST WITH CRYSTALL KEY, OPEN CHEST AND EXAMINE IT, GET INVITATION (+3/377), EXAMINE INVITATION, GO TO INK WELL, OPEN REMOVER BOTTLE AND EXAMINE IT, CLEAN PAINT BRUSH WITH NAIL VARNISH REMOVER (+8/385), DIP PAINT BRUSH INTO INK WELL, PAINT EGG WITH PAINT BRUSH (+7/392), GO TO ELM TREE, OPEN QUARTZ BOTTLE AND EXAMINE IT, DRINK THE RABBIT'S POTION, PUT EGG INTO MY MOUTH, WAIT. Επανάλαβε την εντολή μέχρι να μακρύνει ο λαιμός σου, PUT THE BREAKFAST EGG INTO THE NEST, WAIT. Επανάλαβε την εντολή μέχρι να γίνεις κανονικός, WAIT, επανάλαβε την εντολή μέχρι να πάρεις (+19/411), δηλαδή συνολικά περίπου δέκα φορές, EAT CAKE, GET FLAMINGO (+8/419), WAIT, επανάλαβε μέχρι να γίνεις κανονική, GO TO POSTER, W, N, W, S, SW, SE, SHOW INVITATION TO GUARD, WAIT, επανάλαβε την εντολή μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι, SW, WAIT μέχρι η βασίλισσα να εξηγήσει τους όρους και να έρθει η σειρά σου. OPEN SACK, DROP HEDGEHOG, HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO, SE, HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO (+15/434), EXAMINE CARD (ace), GET CARD (+13/447), NW, NE, NE, NW, N, E, OPEN DOOR, E, GIVE SUIT OF DIAMONDS TO TAILOR (+16/463), EXAMINE CHEF'S OVERALL, GET PANTRY KEY (+5/468), GET CHEF'S OVERALL AND WEAR IT, W, N, N, CLOSE DOOR, LOCK DOOR WITH RED KEY (+4/472), W, W, N, W, UNLOCK PANTRY DOOR WITH PANTRY KEY, OPEN PANTRY DOOR, NW, EXAMINE SHELVES, EXAMINE TRAY, GET TARTS. Σε πιάνουν και σε πάνε στο δικαστήριο (+8/480). Κατάγραψε τη σειρά με την οποία θα προσφωνηθούν τα τραπουλόχαρτα. Τώρα LOOK. Σαν πρώτη επιλογή γράψε την κάρτα που μπήκε πρώτη (+1/481). Ακολούθησε τη σειρά και παίρνεις (+2, +3, +4, +5, +6/501). Παρακολούθησε το φινάλε.

Πολλοί μουσικοί (επαγγελματίες και ερασιτέχνες) χρησιμοποιούν έναν υπολογιστή, μαζί με το synthesizer τους και πετυχαίνουν εντυπωσιακά αποτελέσματα. Εκείνος ωστόσο που χρησιμοποιείται - ίσως - περισσότερο απ' όλους είναι ο Atari ST που έχει ενσωματωμένες θύρες MIDI. Θέλοντας λοιπόν να ρίξουμε μια αναλυτικότερη ματιά στον αγαπημένο υπολογιστή των μουσικών, επικοινωνήσαμε με την αντιπροσωπία, που μας παρέπεμψε στο κατάστημα MMS Mellon, σαν το πιο κατάλληλο μαγαζί σε ό,τι αφορά τον Atari και τη συνεργασία του με ηλεκτρονικά μουσικά όργανα μέσω MIDI. Μουσικός μας σύμβουλος σ' αυτό το ταξίδι στο παρόν της σύγχρονης μουσικής τεχνολογίας, ο μουσικός και προγραμματιστής μουσικών εφαρμογών κ. Δημήτρης Ζόγκας. Ταυτόχρονα, φροντίσαμε να μιλήσουμε και με δύο ανθρώπους που έχουν αξιοποιήσει σε πολύ μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες των υπολογιστών πάνω στη μουσική: τον Αντώνη Πλέσσα και τον Στέφανο Κορκολή. Ας

ATARI ST & MIDI
Μια Αρμονική Συνεργασία

Πίσω στο μακρινό 1981 δύο άνθρωποι, ο Dave Smith, πρόεδρος της Sequential Circuits, και ο σχεδιαστής Chet Wood, επίσης της ίδιας εταιρίας, υπέβαλαν μια πρόταση στην ετήσια συνεδρίαση των Μηχανικών Ήχου που εκείνη τη χρονιά έγινε στη Νέα Υόρκη. Μια πρόταση που πραγματικά άλλαξε το πρόσωπο της σύγχρονης μουσικής. Η πρόταση των Dave Smith και Chet Wood περιέγραφε έναν τρόπο επικοινωνίας των ηλεκτρονικών οργάνων, αναγνωρισμένο από όλες τις βιομηχανίες και με την ονομασία Universal Synthesizer Interface (USI). Το νέο αυτό βιομηχανικό στάνταρ θα εξυπηρετούσε όλους τους κατασκευαστές ηλεκτρονικών μουσικών εξαρτημάτων. Στα τέλη του 1982 ολοκληρώθηκε η αρχική πρόταση των τεχνικών χαρακτηριστικών και δόθηκε στη δημοσιότητα με το όνομα Musical Instrument Digital Interface (MIDI).

• του Μ. Ατάλιαλη



δούμε όμως μερικά θεωρητικά πράγματα για τα διάφορα είδη προγραμμάτων που υπάρχουν.

SOFTWARE SEQUENCERS

Πολλοί τα παρομοιάζουν με τα γνωστά μας κασετόφωνα, με τη μόνη διαφορά ότι τα sequencers, αντί για ήχο, καταγράφουν πληροφορίες.

Ο μουσικός παίζει κάποιο κομμάτι στο μουσικό όργανο, το οποίο μέσω MIDI καταγράφει στη μνήμη τού υπολογιστή πληροφορίες ικανές να μας δώσουν αργότερα ήχο. Τα software sequencers δίνουν τεράστιες δυνατότητες στο μουσικό, γιατί τον κάνουν ικανό να μεταλλάξει τη σύνθεσή του με χιλιάδες ενδιαφέροντες τρόπους και, κυρίως, του δίνουν τη δυνατότητα να πειραματιστεί.

SCORE EDITORS

Προγράμματα παρτιτούρας. Με αυτά, ο μουσικός μπορεί να γράψει νότες κατευθείαν επάνω στο πεντάγραμμο. Αυτό μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους.

Πολλά από αυτά τα προγράμματα έχουν την ικανότητα να επεξεργάζονται MIDI files και να τα "μεταφράζουν" σε νότες ή να παίρνουν πληροφορίες από τη θύρα MIDI και να τις κάνουν νότες - αν ο χρήστης παίζει κατευθείαν σε synthi.

SAMPLE EDITORS

Τα Samplers είναι λίγο πολύ γνωστά σε όλους μας. Αποστολή ενός Sampler είναι η μετατροπή του ήχου σε ψηφιακό σήμα. Αποστολή τώρα ενός Sampler Editor η ε-

ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΛΕΣΣΑΣ

"Τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας MIDI είναι πάρα πολλά"



Ο Αντώνης Πλέσσας ήρθε για πρώτη φορά σε επαφή με τους υπολογιστές το 1986, όταν σπούδαζε στο Berkley College of Music, στη Βοστόνη.

Το Νοέμβριο του '89 συμμετείχε σε σεμινάρια σύγχρονης μουσικής τεχνολογίας με θέμα MIDI και SEQUENCERS. Τα σεμινάρια αυτά δημιουργήθηκαν με σκοπό να βοηθήσουν κάποιους ανθρώπους που είχαν ένα αρχικό ερέθισμα και ήθελαν να δουν οι περισσότεροι από κοντά τι σημαίνει η αξιοποίηση όλης αυτής της τεχνολογίας, να μπορέσουν να κατακτήσουν κάποιες γνώσεις που θα τους επέτρεπαν εκ των υστέρων να αξιοποιήσουν τα μηχανήματα, τα οποία αγόραζαν.

"Τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας MIDI είναι παρά πολλά. Κατ' αρχάς, το MIDI - όντας το ψηφιακό - επιτρέπει στο χρήστη να κάνει οτιδήποτε φανταστεί. Δεν υπάρχουν οι περιορισμοί ή τα όρια που υπάρχουν σε οτιδήποτε αναλογικό. Όπως μια γλώσσα, έτσι και το MIDI ανανεώνεται συνεχώς. Δίνει παρά πολλές δυνατότητες στον τομέα της καταγραφής πληροφόρησης μέσω sequencer της ψηφιακής ηχογράφησης, της επεξεργασίας ήχων, της επεξεργασίας παρτιτούρας και της εκτύπωσης παρτιτούρας και παρά πολλών εφαρμογών τελικά που υπάρχουν. Όλη μου η δουλεία από το '87 και μετά, που γύρισα στην Ελλάδα, γίνεται με υπολογιστή και μόνο. Σ' αυτόν καταγράφω όλες μου τις πληροφορίες και σ' αυτόν επεξεργάζομαι όλες μου τις μουσικές συνθέσεις. Η μουσική για τις 'Τρεις Χάριτες', η μουσική για τον 'Άρη Μπονσαλέντη' και ραδιοφωνικά σήματα για την εκπομπή του Πέτρου Κωλέτη στον Αντ1 έχουν φτιαχτεί πάνω σε υπολογιστή. Όλος μου ο δίσκος, που κυκλοφόρησε πρόσφατα, έχει τον τίτλο 'Ανάδυση', είναι μια σουίτα που έγραψα για να συνοδεύσει ένα πολυθέαμα που αφορά φωτογραφία και μουσική. Οτιδήποτε, τέλος πάντων, έχω κάνει αφορά σαφώς τη φύση του υπολογιστή. Ταυτόχρονα, μια δουλεία που κάνω με τον πατέρα μου, θα ολοκληρωθεί σε δεκαέξι δίσκους και είναι η ανθολογία της ελληνικής μουσικής από το '30 μέχρι και σήμερα, γίνεται και αυτή - ολόκληρη - με υπολογιστή.

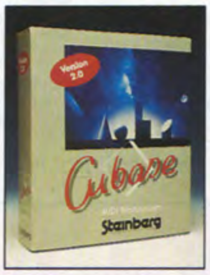
Τι πιστεύει ο πατέρας μου για τη νέα τεχνολογία; Την αξιοποιεί, κατ' αρχάς, απόλυτα σαν άνθρωπος τον θετικών επιστημών. Είδε ότι όλη αυτή η τεχνολογία, η καινούρια, φέρνει το δημιουργό πιο κοντά στη μουσική του, του επιτρέπει να την επεξεργαστεί, να τη διαμορφώσει, να τη μεταλλάξει, να την κάνει ό,τι χρειαστεί, για να τον εκφράσει καλύτερα. Όλη τη δεκαετία που μας πέρασε, την εποχή που η μεγάλη μόδα ήταν τα τετρακάναλα και οκτακάναλα μαγνητόφωνα στα σπίτια, πάντα υπήρχε το ουσιαστικό εμπόδιο το ότι, αν θέλεις να κανείς μια σοβαρή δουλεία, πρέπει να πας σε ένα στούντιο - που σήμαινε έξοδα: να βρεις ενορχηστρωτή, να βρεις παραγωγό, να βρεις εταιρία και τόσα αλλά προβλήματα. Σήμερα, ένας άνθρωπος που έχει γνώση της τεχνολογίας, που ξέρει πώς να την αξιοποιήσει, μπορεί με ένα πολύ λογικό προϋπολογισμό να φτιάξει ένα χώρο που θα του επιτρέπει να βγάλει ένα mastertape, με ηχητική ποιότητα εφάμιλλη ενός compact disk. Άρα, το μέλλον σήμερα είναι προϊόντα όπως αυτά της Digit Design που, πάντα με βάση έναν υπολογιστή, επιτρέπουν την αναπαραγωγή δειγμάτων και την αναπαραγωγή ήχων. Ταυτόχρονα, κυκλοφορεί και μια μεγάλη γκάμα προϊόντων που αφορούν την ψηφιακή ηχογράφηση με συνεργασία sequencer ή όχι, όπως είναι το Audio Media, το Dech, το Sound Tools και Protools. Πρόκειται για ένα σύστημα επεκτατό από τέσσερα μέχρι δεκαέξι κανάλια ψηφιακής αναπαραγωγής, χωρίς αυτό όμως να έχει περιορισμό στο πόσο κανάλια έχεις μέσα στο σκληρό δίσκο. Αυτό που έχω να πω είναι στα νέα παιδιά είναι ότι αξίζει τον κόπο να αφιερώσουν κάποιες ώρες από τη ζωή τους για να μάθουν αυτά τα εργαλεία. Θα τα βοηθήσουν και στη μουσική παιδεία ή στο οποιοδήποτε επάγγελμα ακολουθήσουν, γιατί το να χειρίζεσαι ένα Η/Υ είναι πια δεδομένο.

Όσοι απ' αυτούς θέλουν να ακολουθήσουν τη μουσική επαγγελματικά, πρέπει να παρακολουθήσουν σεμινάρια, να έρθουν σε κάποιο σχολείο, το οποίο ετοιμάζεται τώρα, που θα τους δώσει όλες τις βάσεις, για να έχουν γνώση της τεχνολογίας και των εφαρμογών της. Πάνω απ' όλα όμως, δεν θα πρέπει να ξεχνούν πως οι υπολογιστές και όλη αυτή η τεχνολογία, δεν είναι παρά εργαλεία: η ουσία είναι η έμπνευσή τους και η γνώση η μουσική που κουβαλούν."

πεξεργασία αυτού του σήματος και η αποθήκευσή του για μελλοντική χρήση.

Περνώντας όμως από τη θεωρία στην πράξη, βρήκαμε μερικά από τα πιο καινούρια προγράμματα MIDI (και όχι μόνο) που κυκλοφορούν για τον Atari ST. Ας τα δούμε όμως ένα ένα:

CUBASE ver. 2.0 & 3.0



Από την εταιρία Steinberg, την εταιρία που δημιουργεί τα καλύτερα σε πωλήσεις προγράμματα για MIDI, έρχεται το πιο δυνατό και ευέλικτο πρόγραμμα που έγινε ποτέ, το Cubase. Όλες οι λειτουργίες γίνονται μέσα από τέσσερα κύρια παράθυρα: το Arrangement Window, το Score Edit Window, το Interactive Phrase Window και το Grid Edit Window. Υπάρχει interactive επικοινωνία μεταξύ των παραθύρων, έτσι ώστε όποια αλλαγή γίνεται στο ένα να εμφανίζεται και στα άλλα ταυτόχρονα. Το πρόγραμμα σαν Sequencer δίνει τη δυνατότητα εύκολης δημιουργίας tracks, αλλαγής μεταξύ τους, ακόμα και κατά τη διάρκεια της εγγραφής και λειτουργίες Cut, Paste, Dublicate, Shorten, Split. Σαν Score Printer υποστηρίζει 9 έως 24pin εκτυπωτές, καθώς και τον laser printer της Atari. Ακόμα, διαθέτει Drum Edit, αλλά και τεχνητή νοημοσύνη, αφού το Interactive Phrase Synthesizer δίνει τη δυνατότητα για τη δημιουργία νέας μουσικής μέσα από την ήδη υπάρχουσα, έχοντας πλήρη έλεγχο πραγματικού χρόνου. Μπορεί να παράγει τα πάντα, από μουσικές παρεκκλίσεις μέχρι εντελώς τυχαία μουσικά ακούσματα και είναι πραγματικό εργαλείο.

COPYIST ver 2.0



Πρόγραμμα εκτύπωσης παρτιτούρας με ποιότητα που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα απ' αυτή του τυπογραφείου. Οι δυνατότητες επεξεργασίας που δίνονται στην παρτιτούρα είναι πολλές, μπορούμε να μετακινήσουμε και να σβήσουμε οτιδήποτε θελήσουμε, όπου κι αν βρίσκεται αυτό. Μπορούμε να γράψουμε νότες, κείμενο, σύμβολα σε οποιοδήποτε σημείο της παρτιτούρας. Όλη η μουσική σημειογραφία, καθώς και η δυνατότητα δημιουργίας δικών μας συμβόλων, κάνουν το Copyist ένα χρήσιμο εργαλείο για όσους δουλεύουν πάνω στο μουσικό τομέα. Το Copyist προσφέρει τα εξής σύμβολα:

1) Κλειδιά του Σολ, Φα, Ντο και κρουστών, που μπορούν να γραφούν σ' οποιαδήποτε γραμμή (κλειδί της Σοπράνο, Άλτο, Τενόρου, Μπάσου και οποιουδήποτε οργάνου).

2) Συμβολισμός συγχορδιών για κιθάρα ή λαούτο και υποστήριξη μουσικών συμβόλων όπως δυναμικές, σύζευξη διάρκειας, τρ ίλιες κ.τ.λ., ακόμα και σε εκτυπωτές 9 ακίδων.

3) Έξι διαφορετικά είδη γραμμάτων σε κάθε σελίδα, καθώς και εντολές όπως Cut, Paste, Copy.

4) Συνεργασία με τα πιο φημισμένα Sequencers της αγοράς (KCS, MRS, MASTERTRACKS κ.τ.λ.) και με MIDI files.

5) Υποστήριξη εκτυπωτών Epson και συμβατών, HP InkJet. Το Copyist από την εταιρία Dr. T's κυκλοφορεί σε δύο τύπους, το Professional-DTP και το Apprentice.

STEINBERG	**ΔΡΧ.**
CUBASE 2-0	193.000
AVALON	97.000
"THE EAR" EAR TRAINING	25.000
CUBEAT	82.000
EDITORS LIBRARIANS (για όλα τα synthesizers)	68.000
KEY EXPANDER	46.000
16 BIT D/A FOR AVALON	125.000
MIDEX PLUS TC	175.000
HYBRID ARTS	**ΔΡΧ.**
GEN PATCH	28.000
FM MELODY MAKER	36.000
ADAP 1+ SMPTE CUE BOX	350.000
PASSPORT	**ΔΡΧ.**
MASTERSTRACKS PRO	135.000
SONUS	**ΔΡΧ.**
MASTERPIECE+PORT "B"	60.000
DIGIDISIGN	**ΔΡΧ.**
SOFTSYNTH (PROGRAMMER)	45.000
SOUND DISIGNER	65.000
DR. T 'S	**ΔΡΧ.**
MRS V. 1.1	10.000
KCS V. 1.6	50.000
CORYIST PRO - DTP	120.000
COPYIST APP.	60.000
KEYS	9.000
T-BASIC	25.000
INTELLIGENT MUSIC	
REAL TIME SEQUENSER	85.000
MAPPER	160.000

Σε όλες τις παραπάνω τιμές ισχύει μόνο για τους αναγνώστες του PIXEL 20% έκπτωση. Όλα τα παραπάνω προγράμματα μπορείτε να τα βρείτε στο κατάστημα ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΜΕΛΛΟΝ (Σόλωνος 137, Αθήνα 10 677, τηλ.: 3646501 - 3646502).

FM MELODY MAKER



Πρόκειται για ένα ψηφιακό synthesizer με 78 επαγγελματικούς προγραμματιζόμενους ήχους οργάνων, ένα sequencer, ένα drum machine και ένα regording studio. Ακόμα και κάποιος που δεν έχει πολλές μουσικές γνώσεις μπορεί να πετύχει αποτελέσματα αμέσως. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα τόσο για δημιουργία καινούριων, όσο και για παίξιμο έτοιμων κομματιών. Accompanying Arrangement, Drum Arrangement, Mixing Board, Midi Recorder, Midi Expander και τόσα άλλα χαρακτηριστικά, κάνουν το FM Melody Maker πραγματικά παιχνίδι στα χέρια του αρχάριου μουσικού και του ερασιτέχνη.

SYNTHWORKS



Η φιλοσοφία της Steinberg να φτιάχνει προγράμματα εκμεταλλευόμενη το G.E.M του Atari ST συνεχίζεται και στα προγράμματα της κατηγορίας Editor/Librarian. Τα Editor/librarian που υπάρχουν είναι για τα εξής synthesizer: PROTEUW, SY/TG-77, M1, WAVESTATION, D-50, DX-7 και πολλά άλλα. Το Avalon είναι ένας διεθνής επεξεργαστής δειγμάτων, ο οποίος υποστηρίζει όλα τα γνωστά επαγγελματικά samplers. Η εταιρία Steinberg έχει προσθέσει εκτός από τις βασικές λειτουργίες ενός sample editor και λειτουργίες όπως: Sound Management, Resynthesis, Time και Picth διόρθωση. Η απεικόνιση των ηχητικών δειγμάτων γίνεται μέσω τρισδιάστατων γραφημάτων. Μέχρι οκτώ δείγματα ήχου μπορούν να επεξεργαστούν πάνω στο Time Domain Editor Page. Μέχρι 32 samples σε 4 banks μπορούν να αποθηκευτούν στη μνήμη του υπολογιστή. Sample Formats από 8bit για mono έως 16bit για stereo και συχνότητες από 5 KHz μέχρι 65 KHz μετατρέπονται αυτόματα. Το Avalon τρέχει σε όλους τους Atari ST με τουλάχιστον 1 MB μνήμης και είναι συμβατό με τους ακόλουθους samplers: EMU Emax, AKAI S 1000, S 900, S 950, S 700, X 7000, Ensonig EPS, CASIO FZ 1, ROLAND S 330, S 550, S 50, Dynacord ADS, Prophet 2000/2, Yamaha TX 16 W και το MIDI Sample Dump Standard. Το Cubase, το Copyist, καθώς και τα υπόλοιπα προγράμματα που παρουσιάσαμε αναλυτικά, αποτελούν τα πιο πρόσφατα προγράμματα που υπάρχουν στο κατάστημα Mellon ή αποτελούν τα καλύτερα στο είδος τους. Τα υπόλοιπα που βρήκαμε, λόγω έλλειψης χώρου, τα συγκεντρώσαμε σε δύο πίνακες και σας τα αναφέρουμε.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE	ΔΡΧ.
EARLY MUSIC SKILL MIDI	10.000
MUSICAL STAIRS MIDI	10.000
SUPER CHALLAGER MIDI	10.000
KEYBOARD JAZZ HARMONIES-MIDI	19.000
" EXT.JAZZ HARMINIEW-MIDI	19.000
" ARPEGIOS MIDI	19.000
" CHORDS MIDI	19.000
" BLUES MIDI	19.000
" TUDOR MIDI	10.000
BASIC CHORDS (MIDI)	10.000
DIATONIC SEVETH (MIDI)	10.000
SECONDARY DOMINATS (MIDI)	10.000
BORROWED AND ALTERED CHORDS (MIDI)	10.000
AURAL SKILL TRAIN: BASIC CHORDS	25.000
" " ": INTERVALS	25.000
" " ": SEVETH CHORDS	25.000
MIDI JAZZ IMPROVISATION I	19.000
MIDI JAZZ IMPROVISATION II	19.000

Σε όλες τις παραπάνω τιμές ισχύει μόνο για τους αναγνώστες του PIXEL 20% έκπτωση. Όλα τα παραπάνω προγράμματα μπορείτε να τα βρείτε στο κατάστημα ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΜΕΛΛΟΝ (Σόλωνος 137, Αθήνα 10 677, τηλ.: 3646501 - 3646502).

ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΚΟΡΚΟΛΗΣ

"Πρώτα η θεωρητική γνώση και μετά η τεχνολογία"



"Ο Η/Υ είναι χρήσιμος στην ταχύτητα αναπαραγωγής του αποτελέσματος που θέλεις να βγάλεις. Αν θέλεις να ακούς ένα αποτέλεσμα πιο ντυμένο και ενορχηστρωμένο, ο υπολογιστής σίγουρα βοηθάει, γιατί σου παρέχει τόσες πολλές δυνατότητες, αφού μπορείς να ψάξεις και να δοκιμάσεις άλλους ήχους. Σου δίνει τη δυνατότητα να πειραματιστείς - και όλα αυτά με απλές κινήσεις. Στην πρώτη μου επαφή δεν είχα καμία δυσκολία, διότι ο υπολογιστής λειτουργεί με μια λογική παιδιού: ό,τι του ζητάς σου κάνει. Όσο για τα προγράμματα είναι τόσο εύκολα, που μπορούν να τα χειρίζονται ακόμα και μικρά παιδιά. Πιστεύω ότι ο Η/Υ βοηθάει στην εκμάθηση της μουσικής, αλλά δεν παύει να είναι και μια μεγάλη παγίδα. Αν πέσει στα χέρια ενός ανθρώπου που δεν ξέρει πώς συμπεριφέρεται κάθε όργανο με τη φυσική του μορφή, μπορεί να παγιδευτεί με το πληκτρολόγιο και να χειριστεί τα βιολιά, ας πούμε, όπως θα χειριζότανε το πιάνο, με αποτέλεσμα να παίζει πράγματα, τα οποία είναι αδύνατο να παιχτούν από ένα βιολί. Γι' αυτό λοιπόν, πριν χρησιμοποιηθεί ο υπολογιστής και όλα αυτά τα μηχανήματα της σύγχρονης τεχνολογίας και μουσικής, καλό είναι να υπάρχει θεωρητική γνώση. Όπως δεν μπορούμε να γίνουμε ποιητές, αν δεν ξέρουμε να γράφουμε γράμματα, έτσι δεν μπορούμε να γίνουμε μουσικοί, αν δεν ξέρουμε να γράφουμε νότες. Όλες μου οι δουλειές έχουν βγει με το μυαλό και το πιάνο μου. Από κει και πέρα όμως, ήμουν από τους πρώτους - ίσως και ο πρώτος στην Ελλάδα - που χρησιμοποίησα τη σύγχρονη τεχνολογία για να ενορχηστρώσω κομμάτια. Το 90% των τραγουδιών μου είναι παιγμένα από synthesizers, και από μένα τον ίδιο. Αυτό, γιατί θεωρώ ότι το αποτέλεσμα είναι πολύ καλύτερο αν το ελέγχω 100%, παρά αν ρισκάρω να χρησιμοποιήσω κάποιους άλλους μουσικούς.

Ο υπολογιστής που χρησιμοποιώ εδώ και τρία χρόνια είναι ένας Atari. Τον τελευταίο καιρό, βέβαια, έχει μείνει αχρησιμοποίητος, διότι έχω πάει περισσότερο σε φυσικούς τρόπους γραφής. Από εκεί και πέρα, πιστεύω ότι ο Atari είναι ένας υπολογιστής που κάνει τις βασικές λειτουργίες, δεν χρειάζεται ιδιαίτερες γνώσεις για να τον χειριστείς και εν πάση περιπτώσει είναι ένας υπολογιστής για τον οποίο έχουν γραφεί παρά πολλά μουσικά προγράμματα. Πάντως - μιλώντας λίγο γενικότερα - πιστεύω ότι η νέα τεχνολογία στον τομέα της μουσικής ανοίγει πολύ τα όρια και δίνει απεριόριστες δυνατότητες δημιουργίας (και φαντασίας) στον καλλιτέχνη. Κάνοντας κάποια πρόβλεψη, πιστεύω ότι σε μερικά χρόνια όλοι οι μουσικοί δημιουργοί θα χρησιμοποιούν υπολογιστή με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Η ευχή που θα έστελνα στους αναγνώστες του PIXEL είναι πρώτα απ' όλα να αποκτήσουν θεωρητική γνώση του αντικειμένου με το οποίο θα ασχοληθούν, γιατί και οι ίδιοι θα αισθανθούν πολύ πιο ισχυροί και με μεγαλύτερες δυνατότητες, όταν περάσουν στους υπολογιστές."

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κλείνοντας αυτή τη μουσική έρευνα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ανθρώπους που βοήθησαν στο να γίνει αυτή η έρευνα. Τον Αντώνη Πλέσσα, τον Στέφανο Κορκολή, τον Δημήτρη Ζόγκα, τον Βασίλη Ντάτσο και, τέλος, το κατάστημα Mellon (Αφοί Διαμαντόπουλοι).

KARAOKE

"ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ, ΧΙΛΙΕΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ"

Pioneer σημαίνει πρωτοπόρος. Η μεγάλη αυτή ιαπωνική εταιρία μάς είχε συνηθίσει μέχρι σήμερα σε υψηλής πιστότητας ηχοσύνολα. Οι Ιάπωνες όμως διαθέτουν ανήσυχο πνεύμα και τη διάθεση να αναζητούν νέες φόρμες στη σχέση των ανθρώπων με τα άψυχα μηχανήματα. Ετσι γεννήθηκε το KARAOKE.

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Μέσα στα τελευταία οκτώ χρόνια, αφού ξεκίνησε σαν μία όμορφη ιδέα από την Άπω Ανατολή, υλοποιήθηκε και μεταμορφώθηκε σε αυτό που είναι σήμερα. Το KARAOKE σημαίνει στα ιαπωνικά "άδεια ορχήστρα".

Για να ακριβολογούμε, πρόκειται για μια ορχήστρα όπου τα όργανα παίζουν μόνα τους και ο άνθρωπος καλείται να αναλάβει τα φωνητικά μέρη.

Σίγουρα όλοι κρύβουμε μέσα μας ένα ταλέντο στο τραγούδι. Το KARAOKE μας βοηθά να τραγουδήσουμε την αγαπημένη μας μελωδία που σιγοσφυρίζουμε συχνά. Να το πούμε όσες φορές θέλουμε, για να βελτιωθούμε. Η απλά και μόνο, για να διασκεδάσουμε ακούγοντας τη φωνή μας να συνοδεύεται από μουσική.

Η τεχνολογία που τα κάνει όλα αυτά εφικτά λέγεται Laser disc. Φυσικά, τα Laser disc υπάρχουν εδώ και πολλά χρόνια. Όμως, το πρωτοποριακό στην όλη υπόθεση είναι ότι σε κάθε Laser disc της Pioneer υπάρχουν 28 τραγούδια χωρίς τα φωνητικά. Καθένα από αυτά συνοδεύεται από ένα video clip ανάλογης διάρκειας, σχετικό φυσικά με το εκάστοτε τραγούδι.

Στα σημεία εκείνα όπου θα έπρεπε να ακούγεται από τα μεγάφωνα η φωνή του τραγουδιστή ή της τραγουδίστριας εμφανίζονται στην οθόνη μιας τηλεόρασης, συνδεδεμένης με το σύστημα, τα λόγια του τραγουδιού. Εσείς, με το μικρόφωνο στο χέρι, τραγουδάτε, μπαίνοντας κυριολεκτικά στο πετσί του καλλιτέχνη, αφού τη μελωδία τη γνωρίζετε και τα λόγια επί της οθόνης αλλάζουν χρώμα από λευκό σε κόκκινο, τη στιγμή ακριβώς που πρέπει να ειπωθούν.

Αποφάσισα λοιπόν να επισκεφθώ την εταιρία "ΧΡ. ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε." που αντιπροσωπεύει την Pioneer και το KARAOKE στην Ελλάδα, για μια γνωριμία με το σύστημα. Είχε, βλέπετε, ξυπνήσει μέσα μου το ένστικτο του Έλληνα για τραγούδι!

Με υποδέχτηκε ο κ. Βασίλης Κωνσταντινίδης, ντράμερ του γνωστού ποπ συγκροτήματος της δεκαετίας του '60, των IDOLS. Ξεκινήσαμε με μια πρώτη παρουσίαση των τμημάτων που αποτελούν το KARAOKE. Σε εμφάνιση ήταν εντυπωσιακό. Καρδιά του KARAOKE είναι το Lazer disc Player της Pioneer, ικανό να παίζει εκτός από βιντεοδίσκους και απλούς δίσκους CD. Δοκιμάσαμε ένα απλό





και ένα επαγγελματικό μοντέλο και η απόδοση και των δύο ήταν άψογη. Το οπτικό σήμα ήταν συνδεδεμένο σε μια έγχρωμη τηλεόραση της Pioneer, ενώ το ηχητικό σήμα κατέληγε σε μια τετράδα ηχείων, ειδικά σχεδιασμένων για το σύστημα, διαμέσου ενός ενισχυτή με πολλές δυνατότητες.

Ο ειδικός ενισχυτής της Pioneer κάνει το σύστημα πολύ ευέλικτο, καθώς μπορεί να προσθέσει βάθος και ηχώ στη φωνή, να προσθέσει μπάσα και πρίμα, ακόμη και να αλλάξει κατά τέσσερις μουσικούς τόνους προς τα πάνω ή κάτω τη μελωδία. Με αυτό τον τρόπο τυχόν μικροελαττώματα της φωνής ελαχιστοποιούνται, ενώ ο υποψήφιος Mick Jagger ή η υποψήφια Madonna αλλάζουν τον τόνο της μουσικής, σύμφωνα με τις φωνητικές τους δυνατότητες.

Όλα αυτά ήταν τοποθετημένα σε μια εργονομική καμπίνα που περιείχε επίσης μια μικρή δισκοθήκη με... μόλις 1.200 τραγούδια! Κάθε δίσκος περιλαμβάνει 14 τραγούδια σε κάθε πλευρά του, συνοδευόμενα από video clip. Τα λόγια του τραγουδιού εμφανίζονται στην οθόνη την κατάλληλη στιγμή με μεγάλους λευκούς χαρακτήρες. Αλλάζουν σε χρώμα κόκκινο ακριβώς, όταν πρέπει να ειπωθούν και με τον ανάλογο ρυθμό.

Αρχικά, ο κ. Κωνσταντινίδης διάλεξε ένα τραγούδι του Frank Sinatra με το οποίο διαπίστωσα τις δυνατότητες που προσφέρει το KARAOKE. Επίσης, επαληθεύτηκε μια υποψία μου: ο Phil Collins δεν είναι ο μόνος ντράμερ με ωραία φωνή! Ύστερα ήρθε η σειρά μου. Αν και στη μεγάλη αίθουσα όπου βρίσκεται το KARAOKE δεν υπήρχε ακροατήριο, το τρακ μου ήταν μεγάλο.

Διάλεξα από τον κατάλογο με τα τραγούδια το "Happy birthday Sweet Sixteen" και πήρα το μικρόφωνο στο χέρι.

Για να μην τα πολυλογώ, στη συνέχεια τραγούδησα το "Let it be" και μετά το "Born to be wild". Ομολογουμένως, ξάφνιασα και τον ίδιο μου τον εαυτό. Ο ενθουσιασμός με είχε συνεπάρει σε τέτοιο βαθμό, που μετά το "Roxanne" χρειάστηκε να πιω ένα ζεστό τσάι, γιατί η φωνή μου έκλεινε επικίνδυνα. Δεν ήμουν συνηθισμένος να τραγουδώ με τόσο συναίσθημα, βλέπετε! Εκεί, εξάλλου, έγκειται και η αξία αλλά και επιτυχία που έχει στο εξωτερικό το KARAOKE: τραγουδάς απλά και μόνο για τη χαρά που δίνει σε εσένα και την παρέα σου το συμπαθητικό αυτό διαβολάκι.

Στην Αμερική και στην Ευρώπη το KARAOKE έχει μαγέψει χιλιάδες θαμώνες σε πιάνο-μπαρ, κέντρα αναψυχής, αίθουσες ξενοδοχείων, ακόμα και στις παραδοσιακές βρετανικές παμπ. Συχνά διοργανώνονται βραδιές KARAOKE, όπου, εκτός από το συναίσθημα που προσφέρει το τραγούδι, μπορεί κανείς να κερδίσει σημαντικής αξίας έπαθλα.

Το KARAOKE προσαρμόζεται στις απαιτήσεις και δυνατότητες του καθενός, διότι δεν είναι κάτι το στατικό αλλά, αντίθετα, πολύ ευέλικτο. Συνδέστε την ηχητική έξοδο σε κάποιο κασετόφωνο και ηχογραφήστε το αποτέλεσμα. Μπορείτε επίσης με μια βιντεοκάμερα να γυρίσετε το δικό σας βιντεοκλίπ, καθώς τραγουδάτε. Τρέμε Michael Jackson!

Στην πατρίδα μας άργησε λίγο να γίνει γνωστό, αλλά όλα δείχνουν πως το μέλλον τού ανήκει. Καθώς ο Έλληνας έχει μάλλον βαρεθεί τους παραδοσιακούς τρόπους διασκέδασης, το KARAOKE θα βοηθήσει πολλούς από εμάς να εκτονωθούμε, αλλά και να γνωρίσουμε τη μελωδία και τους στίχους των αγαπημένων μας τραγουδιών από το 1960 έως σήμερα. Καθώς μάλιστα ετοιμάζεται ο πρώτος Lazer Disc με ελληνικά τραγούδια (από Χατζιδάκι μέχρι... Πανταζή), η ανταπόκριση του κόσμου αναμένεται ενθουσιώδης.

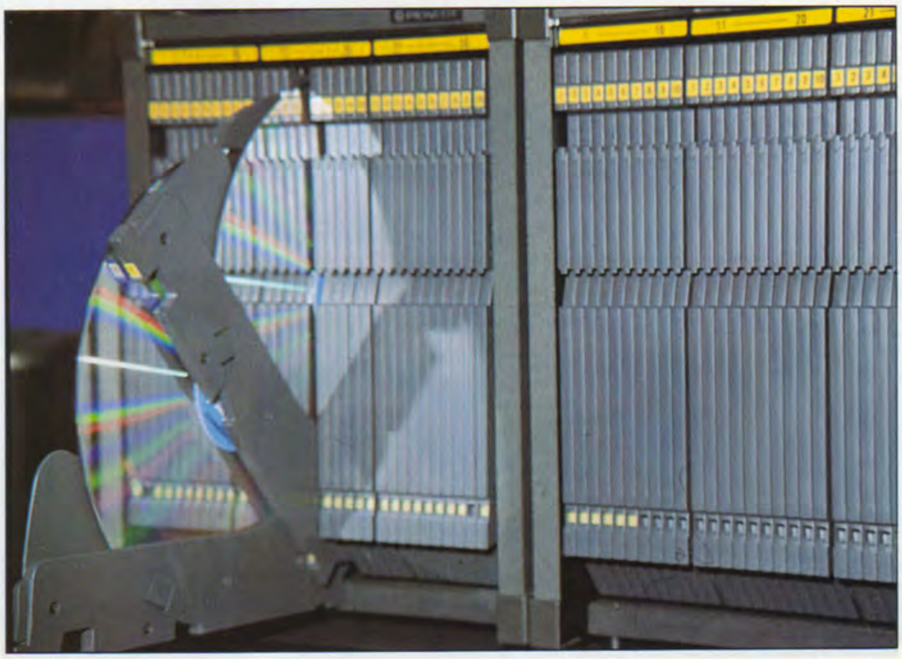


Ένας video laser disk. Όπως βλέπετε είναι αρκετά μεγαλύτερος από ένα audio cd. Το μέγεθός του είναι - περίπου - όσο ένα LP.

Το KARAOKE δείχνει πως θα αποτελέσει την καλή νεράιδα αρκετών νέων ταλέντων. Εδώ που τα λέμε, εγώ έχω ήδη γράψει μια demo tape με τη βοήθεια του KARAOKE.

Αν κάποιος υπεύθυνος δισκογραφικής εταιρίας διαβάζει αυτό το άρθρο, ας με πάρει τηλέφωνο στο περιοδικό: ανακάλυψα πως διαθέτω άφθονο μουσικό ταλέντο!

Το KARAOKE εισάγεται στην Ελλάδα από την εταιρία "ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε.".
ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 3616169



Η δισκοθήκη του Karaoke. Εδώ μπαίνουν αρκετοί video disks.

PLAY THE GAME

Αργά τη νύχτα, ενώ περιπλανάσθε στα σκοτεινά μπουντρούμια του Eye of the Beholder, αντικρίζετε την έξοδο για το επόμενο επίπεδο. Μια βιαστική όμως κίνηση, ένα λανθασμένο βήμα και καταλήξατε καρφωμένος στους πασσάλους μιας κρυφής παγίδας. Game Over. Μην καταριέστε τον προγραμματιστή για σαδιστικές τάσεις, αλλά διαβάστε αυτά που ακολουθούν. Η αποστολή μας αρχίζει!

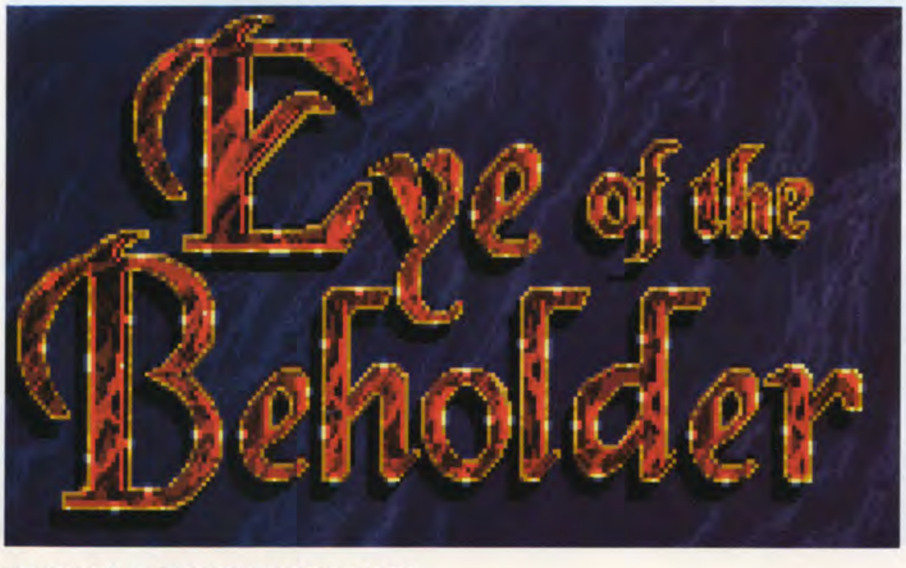
• του Θ. Δεβελέγκα

Όλα τα παιχνίδια τύπου Dungeons and Dragons που θέλουν να ξεχωρίζουν αισθητά από το μητρικό αυτό παιχνίδι διαθέτουν ποικίλους γρίφους, ατμόσφαιρα και έξυπνη αλληλεπίδραση των ηρώων που κινούνται μέσα σ' αυτά. Έτσι και το Eye of the Beholder διακρίθηκε αμέσως για την ποιότητα των γρίφων, των γραφικών και... την, ομολογουμένως, αρκετή δυσκολία του.

Αποφασίσαμε να συντονίσουμε τις προσπάθειές μας, για να σας διευκολύνουμε αρκετά στο παιχνίδι αυτό. Συμβουλευτήκαμε λοιπόν γνωστές προσωπικότητες και χρησιμοποιήσαμε τις ανεκτίμητες συμβουλές τους στο έπακρο.

Ξεκινάμε με τις συμβουλές της πιο cult φιγούρας στο χώρο των adventures, τον Ανδρέα Τσουρινάκη. Να τι μας είπε:

"Η αρχή είναι το ήμισυ του παντός, γι' αυτό προσέξτε να οργανώσετε καλά την ομάδα σας. Θα σας πρότεινα να διαλέξετε και από τις τέσσερις βασικές μορφές ηρώων, δηλαδή τους Warriors, Clerics, Mages και Thieves. Επιλέξτε ένα θηλυκό Dwarf Cleric, για να γιατρεύει τις πληγές, ένα θηλυκό Elf Mage, για να ρίχνει τα spells, έναν αρσενικό Halfling Thief, για να ξεκλειδώνει τις πόρτες, και έναν αρσενικό Half Elf Ranger. Με αυτό τον τρόπο θα διαθέτετε μια ομάδα που μπορεί να μεταφράσει όλα τα μυστικά σύμβολα των τοίχων. Οι ήρωες τύπου Paladin είναι καλοί, αλλά καθυστερούν την πορεία σας. Έτσι κι αλλιώς, στο ένατο επίπεδο υπάρχει ένας Paladin που μπορείτε να αναστήσετε. Τέλος, αυξήστε τις στατιστικές των ηρώων με την επιλογή modify και, αν φτάσουν στο μέγιστο επιτρεπτό όριο, τότε ο καθένας κερδίζει 10% επιπλέον experience points. Αυτά είχα να πω, φίλες και φίλοι..."



Ενώ η θρυλική μορφή του Τσουρινάκη εξαφανίζεται βαθιά μέσα στα dungeons, εμείς επικοινωνήσαμε με έναν άλλο γίγαντα, τον άσο της ΑΕΚ, Στέλιο Μανωλά:

"Αγαπητοί αναγνώστες του PIXEL, προσέξτε την άμυνά σας. Διατάξτε την ομάδα σας με τέτοιο τρόπο, ώστε ο Cleric και ο Ranger να είναι μπροστά από τον Thief και τον Mage. Αρχικά, συλλέξτε το σώμα του νεκρού Halfling Thief, που θα συναντήσετε, καθώς και εκείνο της ανθρώπινης πολεμίστριας Anya. Εάν αργότερα τους αναστήσετε, η ομάδα των έξι ατόμων που θα διαθέτετε θα είναι πολύ πιο ισχυρή. Η ευκαιρία, για να αναστήσετε κάποιο νεκρό σύντροφο, θα σας δοθεί στο πέμπτο επίπεδο, οπότε προτιμήστε να αναστήσετε τον Halfling Thief. Αν και η συμβουλή του Ανδρέα να αποτελούν την ομάδα σας μέλη από όλες τις φυλές είναι προτιμότερη, εγώ δε την ακολουθώ πάντα. Αυτό διότι, αν κάποιος από την ομάδα σας συναντήσει ένα άγνωστο κείμενο και πει "what a strange warking to put here", βάλτε μια λόγχη (dagger) στη σχισμή του τοίχου.

Αν επαναλάβετε το ίδιο σε όλα τα περίεργα μηνύματα που θα συναντήσετε, τότε μια μυστική πόρτα θα ανοίξει. Όσον αφορά τους Thieves, εάν σκαλίζετε μια κλειδαριά και δεν δείχνει να υποχωρεί σύντομα, αφήστε τη, μήπως και σπάσει. Προτιμήστε να αλλάξετε αντικλείδια ή υποχωρήστε ένα τετράγωνο και ξαναπροσπαθήστε. Θα τελειώσω με μια συμβουλή για το τέταρτο επίπεδο. Εκεί, συμφωνήστε με τους Dwarves ότι θα τους βοηθήσετε και αφήστε τον Dohrun Dwarven πολεμιστή να έρθει μαζί σας. Με αυτό τον τρόπο θα σας δοθεί ένας ακόμη πολύτιμος βοηθός και η άδεια να επισκεφθείτε τον Dwarven Cleric.

Αυτός θα σας γιατρέψει τις πληγές και θα αναστήσει τα νεκρά μέλη της ομάδας. Τέτοια θαύματα μόνο αυτός και ο γιατρός... Ραβούσης ξέρουν να κάνουν. Γεια σας!"

Ενώ ο κιτρινόμαυρος γίγαντας φεύγει για μια γερή προπόνηση στο Eye of the Beholder, σκοντάψαμε πάνω στο γνωστό κωμικό Γιάννη Ζουγανέλη. Εκείνος, αφού χάιδεψε τα πυκνά μαλλιά του, μας έδωσε πολύτιμες συμβουλές:

"Θα σας μιλήσω για τα τέρατα - που είναι όλα τετραπέρατα - μ' ακολουθούνε ως τα πέρατα - πιάστε τα τώρα απ' τα κέραταα! Αχέμ. Ας σοβαρευτούμε...

KOBOLD: Τα συναντάμε στα επίπεδα 1 ως 3.

Μικρής δυσκολίας, μη σπαταλάτε πάνω τους spells, αλλά αντιμετωπίστε τα με τους πολεμιστές σας. Αφήνουν πίσω τους λόγχες, χρήσιμες για όλους.

GIANT LEECH: Υπάρχουν στα επίπεδα 1 και 2.

Πολύ εύκολα, μπορείτε κάλλιστα να τα χρησιμοποιήσετε για προθέρμανση στην ξιφασκία. Η χρήση μαγικής ριπής (magic missile) επιταχύνει τα πράγματα, αλλά δεν αξίζει τον κόπο. Τα τέρατα αυτού του τύπου απλά αμύνονται, παραμένοντας στο χώρο που επέλεξαν, χωρίς να μετακινούνται.

SKELETON: Βρίσκεται σχεδόν σε όλα τα επίπεδα.

Είναι αρκετά ενοχλητικός τύπος τέρατος και μπορεί να προξενήσει σημαντικές ζημιές, αν δεν προσέξετε. Προτιμήστε τήν από απόσταση μάχη με spells και missiles, αν είστε αρχάριοι στη μάχη σώμα με σώμα.

PLAY THE GAME

ZOMBIE: Υπάρχει στα πρώτα 3 με 4 επίπεδα.

Όχι ιδιαίτερα προβληματικός αντίπαλος. Ο Cleric της ομάδας σας μπορεί εύκολα να το αντιμετωπίσει, είτε με spells είτε με σπαθί. Αρκεί να είστε γρήγοροι στις κινήσεις σας.

KUO TOA: Βρίσκεται στα επίπεδα 2 και 3.

Πλησιάστε και πολεμήστε τους. Από απόσταση είναι ισχυροί, γιατί διαθέτουν ηλεκτρισμένες μπάλες. Σχετικά εύκολοι στην αντιμετώπιση.

DISPLACER BEAST: Το συναντάτε στα επίπεδα 7 και 9.

Αντίθετα από τις συμβουλές του εγχειριδίου, το οποίο αναφέρει πως η πραγματική τους θέση βρίσκεται μερικά τετράγωνα δίπλα από το σημείο που η εικόνα τους εμφανίζεται, αυτό μάλλον δεν ισχύει. Μην τα πλησιάσετε, γιατί οι διπλές αγκαθωτές ουρές τους είναι πολύ επικίνδυνες.

DRIDER: Υπάρχει στα επίπεδα 8 και 9.

Είναι έξυπνος αντίπαλος, ο οποίος χειρίζεται τα spells, όπως εγώ την κιθάρα μου! Μάλιστα, ο μοναδικός Drider που υπάρχει στο όγδοο επίπεδο είναι καλυμμένος από ένα spell αορατότητας. Πολεμήστε τους από κοντά και δώστε τις λόγχες που αφήνουν πίσω τους στους Thieves της ομάδας σας.

FLIND: Συνήθως θα τα βρείτε μόνο στο 3ο επίπεδο.

Κτυπήστε τους με magic missiles, γιατί από κοντά είναι πολύ επικίνδυνοι και καλοί μαχητές.

HELL HOUND: Βρίσκονται μόνο στο επίπεδο 8.

Είναι μισοί άνθρωποι, μισοί σκύλοι, οι οποίοι παραμένουν κοντά σε σημεία αναγέννησης, έτοιμοι να επιτεθούν σε ανύποπτους περαστικούς. Είναι πολύ καλοί στη μάχη σώμα με σώμα. Αν βάλετε τον Cleric της ομάδας να ρίξει ένα player spell στους πολεμιστές σας (να τους αγιάσει δηλαδή), τότε τα πράγματα θα γίνουν πολύ πιο εύκολα.

KENKU: Υπάρχει στο επίπεδο 5.

Αν τους πολεμήστε εξ αποστάσεως, προσέξτε, γιατί είναι πολύ καλοί σε αυτού του είδους τη μάχη. Καλύτερα να τους εξολοθρεύσετε με μερικές ξεγυρισμένες σπαθιές. Μετά συλλέξτε τα μαγικά ραβδιά που θα αφήσουν πίσω τους.

RUST MONSTER: Υπάρχουν σε διάφορα επίπεδα.

Μάλλον αποχαιρετάτε το μάταιο τούτο κόσμο, αν σας κτυπήσει ένα τέτοιο τέρας (παθαίνετε τέτανο). Φροντίστε να κινείστε γρήγορα γύρω τους και σίγουρα θα χρειαστεί να ρίξετε magic missiles.

GIANT SPIDER: Συναντάται από το τρίτο επίπεδο και μετά. Δεν χρειάζονται πολλά κτυπήματα για να τις σκοτώσετε, αν όμως σας δαγκώσει, τότε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το φίλτρο (potion). Αν η ομάδα σας κοιμάται, όταν το τέρας αυτό σας επιτεθεί, τότε δεν υπάρχει σωτηρία.

Αυτά τα λόγια είχα να πω - και φίλοι μου σας χαιρετώ!" Πολύ φλύαρος ο Ζουγανέλης, μας αποκάλυψε πολύτιμα μυστικά. Ας δούμε όμως τι χρήσιμα για το παιχνίδι μας είπε ο Ρούντι Φουκαρά, Αλβανός φυγάς, τον οποίο συναντήσαμε κάπου στην Ομόνοια:

"Οπωσδήποτε θέλει βοηθήσω. Κλέψτε το μενταγιόν επίπεδο πέντε και βρεις πόρτα με αψίδα και σύμβολα αριστερά και ντεξιά. Βάλε μενταγιόν μπροστά από μαύρη βάση. Μετά δεις έκπληξη, μεγάλη σαν Ομόνοια: αυτομάτως μεταφορά στο σταθμό τηλεπύλης. Πάρε τώρα πέτρινο



σπαθί και βάλε μπροστά από κάτω μέρος αριστερής στήλης. Έτσι πας κατευθείαν Αλβανία, εεε συγγνώμη, στο επίπεντο εννέα ήθελε να πει. Δώσε μου τώρα ένα πεντακοσάρι για συμβουλές..."

Βάζοντας με βαριά καρδιά το χέρι στην τσέπη, επιβραβεύσαμε τον Ρούντι για τις χρήσιμες συμβουλές που μας έδωσε. Είχε ήδη μεσημεριάσει και πεταχτήκαμε να τσιμπήσουμε κάτι. Σ' ένα τραπέζι, αγκαλιά με μια τεράστια πιατέλα μακαρόνια, καθόταν γνωστός ευτραφής πρώην δήμαρχος. Τον πλησιάσαμε και του αποσπάσαμε συμβουλές, με την προϋπόθεση ότι θα παρέμενε ανώνυμος. "Μη με συγχύζεις... Αρκετά με σύγχυσε το Eye of the Beholder. Αυτά που έχω να σου πω είναι λόγια σταράτα και όχι τρίχες. Λοιπόν, οι Mages πρώτου επιπέδου χρησιμοποιούν τα Detect Magic Spells, για να αποκαλύπτουν τα μαγικά αντικείμενα που συναντούν, ενώ τα Magic missiles spells, για να κτυπούν τον αντίπαλο από απόσταση. Μετά, καθώς παχαίνουν, εεε αποκτούν περισσότερα experience points, αποκτούν πιο ισχυρά spells, όπως τα βέλη με οξύ, τις αστραπές και θανατηφόρα σύννεφα. Οι Clerics αρχικά χρησιμοποιούν τα spells επούλωσης ελαφρών πληγών και τα ευχετήρια spells. Στη συνέχεια, θα έ-







χουν στη διάθεσή τους πολύ δυνατά spells δημιουργίας τροφής, εξουδετέρωσης δηλητηρίων και ανάστασης νεκρών. Πού θα τα βρουν όλα αυτά; Μερικά υπάρχουν πάνω σε περγαμηνές, διασκορπισμένες στους λαβυρίνθους. Μόλις βρείτε μια τέτοια περγαμηνή, μεταφέρετε το περιεχόμενό της με τη βοήθεια της εντολής SCRIBE στο βιβλίο των spells που διαθέτει ο Mage.

Φυσικά, κάθε φορά περνιούνται οι νέες μόνο spells.

Δυστυχώς, οι Clerics δεν έχουν spell books και έτσι πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις ίδιες τις περγαμηνές, οι οποίες στη συνέχεια εξαφανίζονται.

Και τώρα, δώσε μου ένα spell για άπειρες πιατέλες μακαρονάδας!" Γλιτώσαμε με τα χίλια ζόρια από τα κουταλοπήρουνα του ανώνυμου πρώην δημάρχου και πήραμε ξανά τους δρόμους για περισσότερα tips. Αργά το απόγευμα, μας δόθηκε η άδεια να συμβουλευτούμε τον ειδικό σε θέματα στρατηγικής Αμερικανό στρατηγό Σβάρτσκοπφ, στο αλεξίσφαιρο δωμάτιο συνεντεύξεων της αμερικανικής πρεσβείας. Μας είπε σε σπασμένα ελληνικά:

PLAY THE GAME



"Εντάξει, my boy, θα βοηθήσω να νικήσετε κακούς. Εδώ έχω τις συμβουλές:

* Αν η ομάδα σου νικιέται, υποχώρησε και κρύψου πίσω από μια πόρτα. Εκεί ανασύστησε δυνάμεις και attack again. Τα τέρατα δεν φεύγουν.

* Αν αντίπαλος πολύ difficult, ακολούθα τεχνική του "κτύπα και κάνε πίσω", πολλές φορές you Know, μέχρι τέρας νικηθεί, OK?

* Παρομοίως, αν αντίπαλος είναι Giant Spider ή είναι δυνατός, ρίξε μερικά Patriots, sorry, μαγικά spells από απόσταση και ακολούθησε παραπάνω τεχνική. Πρόσεξε, μην κλειστείς σε αδιέξοδο, αλλιώς you 're dead.

* Είναι χρήσιμο να αποφύγεις μάχη, αν μπορείς να παρακάμψεις αντίπαλο. Αν βρεις σφραγισμένο δωμάτιο, μπορεί η ομάδα κάνει camping. Μη μείνεις όμως πολύ ώρα σε ύπνο, or else θα πεινάσει ομάδα. Φυσικά, αργότερα ο Cleric θα μπορεί να έχει spell δημιουργίας τροφής, very useful.

* Τα Zombies είναι ευκολότερα νικήσεις, αν βοηθάει ο Cleric με spells. Όπως θα γυρίσει, εσύ το κτυπάς στη ράχη με όπλα και spells μέχρι να πεθάνει.

* Όμως, πρόσεχε δηλητήριο από Spiders είναι θανατηφόρο, αν δεν έχεις cure potion. Αν πάλι κτυπηθείς με slow potion, δεν πεθαίνει ήρωας αμέσως, αλλά στον ύπνο του, όταν ξαπλώσει. Tough luck, my boy.

* Never πολεμήσεις με Rust monsters από κοντά, γιατί διαλύουν τα μεταλλικά αντικείμενα που διαθέτεις και θα μείνεις άοπλος. Κτύπησέ τα από μακριά με Magic missile ή με Acid Arrow. Εάν ο Saddam είχε όπλα σαν του Rusty, τότε goodbye Κουβέιτ, old chap!"

Η συνέντευξη με το στρατηγό τελείωσε με μια εγκάρδια χειραψία και την υπόσχεση να διαβάζουν όλοι οι Αμερικανοί στρατιώτες το PIXEL, για να ανεβαίνει το ηθικό τους. Τελικά, όλες αυτές οι προσωπικότητες ξέρουν πολύ καλά τη δουλειά τους, σκέφτηκα γυρίζοντας σπίτι αργά το βράδυ. "Λες βλακείες", μου πέταξε ο αδερφός μου, μόλις τεσσάρων ετών. "Θα σου δώσω εγώ την καλύτερη συμβουλή για το Eye of the Beholder". Περίμενα να δω τι θα πει...

"Φρόντισε να μην σκοτωθούν όλα τα μέλη της ομάδας σου, διότι θα χάσεις", μου είπε με σοβαρότητα. Έπεσα για ύπνο. Τελικά, όλα είναι μια ιδέα, σκέφτηκα. Η ομάδα σας. Καθένας τους έχει διαφορετικά όπλα και δυνατότητες.

Κάντε "κλικ" εδώ για μερικές ωρίτσες ύπνου.

Το spellbook έτοιμο για χρήση.

Για την ώρα δεν περιέχει τίποτε.

Μια γιγαντιαία βδέλλα (leech) είναι έτοιμη να σας ρουφήξει το αίμα. Καθώς η ενέργειά σας είναι χαμηλή, ρίξτε κάποιο spell από απόσταση.

Φροντίστε τον εαυτό σας συχνά.

Τρώτε και ξεκουράζεστε τακτικά.

Αλλιώς ... θα καταντήσετε σαν το σκελετό της φωτογραφίας.

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Φανατικοί φίλοι των joysticks, χαίρετε. Ο δεύτερος μήνας του 1992 είναι γεγονός. Οι πιο hot σελίδες του περιοδικού χαιρετούν τους γρουσούζηδες και τους γκρινιάρηδες με ένα πλατύ χαμόγελο. Δίσεκτο; Ε, και; Δίσεκτοι είμαστε εμείς και μας φαίνονται όλα μαύρα. Look always ahead και πάμε!!!

ROBOCOP
(AMSTRAD)

Στην έβδομη πίστα θα έχετε πρόβλημα με το πρώτο φλογοβόλο, σωστά; Να, πώς θα το αντιμετωπίσετε: ανεβείτε στον πρώτο όροφο, όπου είναι το φλογοβόλο, σκοτώστε τους ανθρώπους που βγαίνουν από πίσω σας με τα πιστόλια. Αφού σας χτυπήσει ο άνθρωπος με το φλογοβόλο (τουλάχιστον μία φορά), κατεβείτε στον κάτω όροφο.

Πηγαίνετε κοντά στο άλλο ασανσέρ και έχετε το άλλο διαγώνια.

Όταν δείτε τον άνθρωπο με το φλογοβόλο, πυροβολήστε τον. Αυτός εν τω μεταξύ δεν μπορεί να σας χτυπήσει. Το tip μας έστειλε ο Κωνσταντίνος Μουστάκας από τη Δράμα.

OPERATION THUNDERBOLT
(AMSTRAD)

Φορτώστε το DISCOLOGY V5.0, πηγαίνετε στο (EDITEUR), στην ένδειξη Modes διαλέξτε Edition Disque.

Βάλτε στο DRIVE τη B όψη του OPERATION THUNDERBOLT στην ένδειξη Piste debut και δώστε (6) και στην ένδειξη Piste fin δώστε πάλι (6). Όταν τελειώσετε, πηγαίνετε στην ένδειξη (Precedent), μετά με τα cursor keys πηγαίνετε στο Sect 46, Adresse 00CE, και εκεί θα δείτε μια σειρά από 14(E). Κάντε τα όλα 0, και πηγαίνετε στην ένδειξη (Ecrire) και έτσι στην πίστα 1 θα πέφτουν συνέχεια αλεξίπτωτα.

Αν και η πίστα 2 σας εκνευρίζει, κάντε το εξής: πηγαίνετε στην Piste 11, Sect 44, adresse 0110 και μετατρέψτε τους τρεις χαρακτήρες (h! v) σε (000). Έτσι, τελειώνοντας την πίστα 1 θα πηγαίνετε στην πίστα 3.

Για να πέφτουν αλεξίπτωτα στην πίστα 3, κάντε στην Piste 14, Sect 46 adresse 00FE8 θα δείτε 11(R), τα οποία και θα κάνετε μηδενικά. Αντιστοίχως, για την πίστα 4, στην Piste 19, Sect 44 adresse 01BD, όπου θα κάνετε τα 16(N) μηδενικά, και πάμε στην επόμενη. Για την πίστα 5 πηγαίνετε στην Piste 22 Sect 46 adresse 0011 και θα δείτε 13(H). Κάντε τα 0 και τους φάγαμε!

Η πίστα 6 θα γεμίσει αλεξίπτωτα αν τα 18(;) στη Piste 22, Sect 45, adresse 0000 γίνουν 0 πάλι.

Άντε, λίγο ακόμα: Piste 30, Sect 46, adresse 00F5 τα 10(U) θα τα κάνετε και αυτά 0. Τέλος, για την πίστα 8, η Piste 35 Sect 48 adresse 0164 έχει 20(V). Κάντε τα 0 και, αν μπορέσετε να σκοτώσετε αυτόν που κρατά τον πιλότο, το τέλος του παιχνιδιού θα βρίσκεται πολύ κοντά.

Αυτή η ογκώδης επέμβαση είναι δημιουργία του Βαγγέλη Μακριδάκη από τη Νέα Χαλκηδόνα. Τον ευχαριστούμε πολύ και συνεχίζουμε...

GHOULS 'N' GHOSTS
(AMSTRAD)

Στην πρώτη πίστα, εάν πάτε τέρμα αριστερά και σηκώσετε τον ιππότη σας στον αέρα (εννοώ άλμα), κάτι απίθανο θα σας συμβεί!

ELIMINATOR
(AMSTRAD)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι οι εξής:

LEVEL 2-3: BLOSP, ASDEL
LEVEL 4-5: XPLRT, GLPWM
LEVEL 6-7: EOCKQ, LFPRT
LEVEL 8: WMCPR (Το LEVEL 9 δεν έχει κωδικό.)
LEVEL 10-11: ZPEML, ELVPQ
LEVEL 12-13: CPEMF, APXYQ
LEVEL 14: PWVAR

Μπράβο στο Φάνη Χατζηγρίβα για τα δύο tips του AMSTRAD.

ROCKFORD
(ATARI XL/XE)

Ακόμη και αν όλοι οι άλλοι σας έχουν ξεχάσει, εμείς σας θυμόμαστε! Όσοι λοιπόν ιδιοκτήτες ενός ATARI XL ή XE έχουν "προβλήματα" με αυτό το παιχνίδι, ας πατήσουν fire όταν αρχίζει

ΕΠΕΜΒΑΣΗ

SIM CITY

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Σίγουρα το να είσαι δήμαρχος είναι μια πολύ δύσκολη υπόθεση: αργά ή γρήγορα ξεμένεις από λεφτά για τα έργα της πόλης σου. Κι αν δεν κάνεις έργα, φυσικά δεν πρόκειται να ξαναβγείς δήμαρχος. Τέλος, τα προβλήματα στο SIM CITY: με αυτή την επέμβαση αποκτάτε μια αστείρευτη πηγή χρημάτων. Πληκτρολογήστε το listing, δώστε RUN και βάλτε την original κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
10 REM Hack by Theo Develegas
20 CLEAR 32767: LOAD ""CODE 65024
30 POKE 65041,251: POKE 65042,201
40 RANDOMIZE USR 65024
50 POKE 65211,234: POKE 65212,255
60 FOR F=65514 TO 65535
70 READ A: POKE F,A : NEXT F
80 RANDOMIZE USR 65152
90 DATA 33, 248, 255, 17, 12, 80
100 DATA 1, 20, 0, 237, 176, 195
110 DATA 0, 80, 62, 201, 50, 128
120 DATA 102, 195, 27, 91
```

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

το παιχνίδι. Μετά SELECT για να "παγώσει" το παιχνίδι, και έπειτα RESET για να επανέλθετε στην αρχική οθόνη. Ξαναρχίστε το παιχνίδι, και θα διαπιστώσετε ότι το χρονόμετρο έχει νεκρωθεί! Ένα πολύ καλό tip από τον Χάρη Λόλα.

ZACK Mc KRACKEN
(AMIGA - ST - PC)

Μέσα στο αεροπλάνο: GO TO TOILET, USE TOILET PAPER ON SING, TURN ON SING, PUSH CALL BUTTON, και αμέσως βγες έξω και κάθισε στην πρώτη θέση μετά από την τουαλέτα (την τελευταία του αεροπλάνου) και κάνε γρήγορα OPEN BIN.

Η αεροσυνοδός θα έρθει και θα σε πάει στη θέση σου - και ενώ αυτή θα έχει πάει για να κλείσει τη βρύση, πήγαινε στο φούρνο μικροκυμάτων και OPEN MICROWAVE, USE EGG IN MICROWAVE, TURN ON MICROWAVE και μετά TURN OFF MICROWAVE. Μετά πας στην πρώτη θέση και κάνεις PICK UP CUSION. Θα πέσει ο ανυψωτήρας, και μετά κάνεις PICK UP LIGHTER. Μετά ψάξε στα BINS, για να βρεις το OXYGEN-TANK. Το tip μας ήρθε από τη Θεσσαλονίκη και είναι του Λάζαρου Φαντίδη.

PREDATOR II
(AMIGA - ST)

Μόλις αρχίσετε το παιχνίδι, πατήστε PAUSE και πληκτρολογείτε συνεχώς "YOU 'RE ONE UGLY MUTHA" μέχρι το πρόγραμμα να διακόψει από μόνο του το PAUSE. Μόλις γίνει αυτό, μπορείτε να το τερματίσετε πλέον άνετα.

TOTAL RECALL
(AMIGA - ST)

Ένα περίεργο CHEAT: Κάντε PAUSE το παιχνίδι και αφήστε το έτσι για μία περίπου ώρα. Στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα "CHEAT MODE ACTIVE", και θα έχετε άπειρες σφαίρες. Ίσως, αν το αφήσετε για 7- 8 ώρες, να έχετε και άπειρη ενέργεια, αλλά ο Σπύρος Τεμερτζίδης (που μας έστειλε και το προηγούμενο tip) προτίμησε να μην το δοκιμάσει!

DUCK TALES
(AMIGA)

Αν θέλετε πολλά λεφτά, πηγαίνετε στο "Labyrinth of Crete". Αξίζει 7.000 δολάρια, που σίγουρα δεν θα σας έρθουν καθόλου άσχημα.

RASTAN SAGA
(SPECTRUM)

Και ένα tip για τον Spectrum: Ως γνωστόν, αν χάσεις πολλές φορές σε οποιαδήποτε πίστα, εκτός από την πρώτη, το παιχνίδι ξαναφορτώνει την πρώτη πίστα, βγάζοντας και το μήνυμα "searching for round a". Αν τύχει αυτό, συνεχίστε το φόρτωμα από το σημείο όπου βρίσκεστε. Οι πίστες θα φορτωθούν κανονικά. Αλλά, προσέξτε να μην το παρακάνετε, γιατί σας περιμένουνε εκπλήξεις! Αυτά από το Μιχάλη Λεούση, και συνεχίζουμε:

R-TYPE
(AMSTRAD)

Πριν το τελικό CALL στο LOADER δώστε τα εξής: POKE &30D8, x όπου x είναι ο αριθμός των ζωών (1-255). POKE &2510,0 για άπειρες ζωές. POKE &2508,&C9 για κατάργηση της σύγκρουσης.

NEVER MIND
(AMIGA)

Δύσκολο, ε; Never Mind! Με τους παρακάτω κώδικες θα είναι πολύ πιο εύκολα τα πράγματα.

2-3: HMMRHH, VMMRHV
4-5: PMMRHP, GMMRHP
6-7: IMMRHI, RMMRHR
8-9: WMMRHW, NMMRHN
10-11: ZMMRHZ, TMMRHT
12-13: LMMRHL, QMMRHQ
14-15: BMMRHQ, FMMRHQ
16-17: UMMRHU, XMMRHX
18-19: KMMRHK, SMMRHS
20: Εεεπ! Αυτός μας ξέφυγε!
21-22: CMMRHC, YMMRHY
23-24: OMMRHO, DMMRHD
25: JMMRHJ

Τους κωδικούς μας τους έδωσε ο Θόδωρος Περιφεράκης.

LAST NINJA II
(AMSTRAD)

Καθώς βρίσκεστε σε κατάσταση μάχης με κάποιον αντίπαλο, αν κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο H (αυτό της παύσης), θα παρατηρήσετε ότι η ενέργεια του αντιπάλου σας θα μειώνεται σταθερά. Καλό, ε; Αυτή η μίνι - επέμβαση και το παραπάνω tip δημιουργήθηκαν από τους εξής: Γεράσιμος Φιλιππάτος, Παντελής Φιλιππάτος και Γιώργος Τουλάτος.

RENEGADE III
(C64)

Σε όποια πίστα κι αν είστε, όταν χάσετε και βγει το μήνυμα "Rewind tape to side B" και τα λοιπά, αφήστε την κασέτα να φορτώνει από εκεί όπου είναι, για το επόμενο level!

IMPOSSAMOLE
(C64)

Αν θέλετε να ακινητοποιήσετε κάποιον αντίπαλό σας, κάντε PAUSE. Τα πάντα φυσικά θα σταματήσουν, αλλά όχι! Εσείς μπορείτε ακόμη να κινηθείτε (αν και κάπως αργά) και να "τακτοποιήσετε" ό,τι ανεπιθύμητο υπάρχει στην οθόνη σας!

STRIDER
(C64)

Πριν αρχίσει το παιχνίδι, πατήστε ταυτόχρονα RUNSTOP, RETURN και DELETE. Όταν το border γίνει γκρι, πατήστε το fire button για να αρχίσει το παιχνίδι. Ύστερα πατήστε το πλήκτρο F7 και κάντε το joystick πάνω και δεξιά. Θα μεταφερθείτε στο 3ο επίπεδο. Τελειώστε το, και θα φορτωθεί το τελευταίο level. Και τα τρία tips από τον Βασίλη Τζούλη.

SNAPE
(C64)

Για το παιχνίδι SNARE στον COMMODORE 64, πληκτρολογήστε το παρακάτω listing, που μας έστειλε ο Βασίλης Τζούλης, και τρέξτε το (αν θέλετε να το χρησιμοποιείτε επανειλημμένως, σώστε το). Κάντε RUN, και θα έχετε άπειρες ζωές, και τη δυνατότητα να περνάτε στην επόμενη πίστα όποτε κάνετε PAUSE (με το SPACE BAR) και πατάτε το πλήκτρο Q.

```
10 REM ***** SNARE TIPS *****
20 REM *** 1991 BY BILL ***
30 FOR I=543 TO 622: READ A$
40 L=ASC (LEFT$(A$,1)): L=L-55: IF L>5 THEN L=L+7
50 R=ASC (RIGHT$(A$,1)): R=R-55: IF R>5 THEN R=R+7
60 V=(L*16)+R: C=C+V: POKE I, V: NEXT I
70 IF C><9565 THEN PRINT "ERROR IN DATA! CHECK LISTING.": END
80 PRINT "THE SNARE TIPS ARE WORKING!!!": SYS 543
100 DATA 20,2C, F7,38, A9,15,8D, B1,03, A9
110 DATA 37,8D, B2,03, A9,6A,8D, B3,03,20
120 DATA 6C, F5, A9,4C,8D, D6, C0, A9,48,8D
130 DATA D7, C0, A9,02,8D, D8, C0,20, BF,03
140 DATA 60, A5,17, C4,08, D0,0B, A0,0F, B9
150 DATA 5C,02,99,72,08,88, 10, F7, 6C,16
160 DATA 00, A9,66,8D,3D, F0, A9, F1,8D,3E
170 DATA F0, A9, A5,8D,86, F0, EA,00,00,00
```

Φτάνει όμως. Σκεφτείτε με τι τρόπο θα μασκαρευτείτε και have fun. Θα τα πούμε τον άλλο μήνα. Aloha.

Public Domain

Για το μήνα αυτό, η στήλη έχει μαζέψει μια σειρά από εφαρμογές που δύσκολα θα πιστεύατε ότι μπορούν να αντιγραφούν δωρεάν. Κι όμως. Αναζητήστε τις στις ελληνικές databases και θα διαπιστώσετε ότι πολλές φορές το χρήμα είναι περιττό, όταν μιλάμε για καλό software. Μέχρι να τελειώσετε το game που είχατε φορτώσει, προλαβαίνω να σας δείξω τα εξής:

• του Γ. Κυπαρίσση

UTILITIES

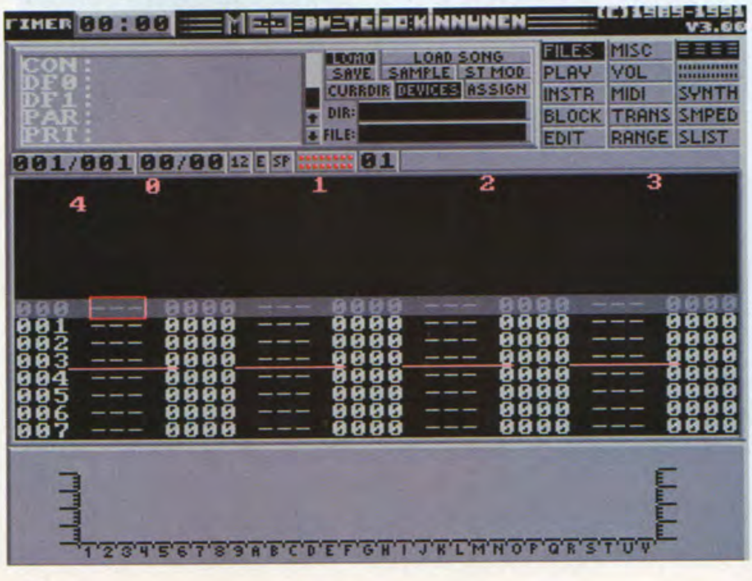
MED 3.00

(AMIGA)

Ένα από τα κοσμήματα της Public Domain βιβλιοθήκης για την Amiga έγινε upgrade, ξαφνιάζοντας τους πάντες. Το MED 3.00 είναι ένας music editor, ειδικά σχεδιασμένος για προγραμματιστές, χωρίς όμως αυτό να απαγορεύει τη χρήση του και από τους κοινούς χρήστες. Απαιτεί Kickstart 1.2 (και άνω), λειτουργεί σε κάθε Amiga και δεν εμποδίζει το multitasking. Είναι γραμμένο σε assembly και C.

Η ιδιομορφία του στηρίζεται στο ότι δεν χρησιμοποιεί νότες, αλλά γράμματα και αριθμούς. Υποστηρίζει MIDI θύρα και όργανα, χρησιμοποιεί sampled ήχους (μέσω δικού του sample editor) και δίνει τη δυνατότητα να επεξεργαστείτε με λεπτομέρεια την κυματομορφή του ήχου που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.

Ειδικά στην περίπτωση των synthsounds, υπάρχει μια μίνι γλώσσα προγραμματισμού με παραμέτρους που ελέγχουν την ένταση, την οξύτητα, το vibrato κ.λπ. Αν και ξεκίνησε σαν ένα Soundtracker clone, το MED 3.00 έχει πια τόσες πολλές πρόσθετες δυνατότητες που το κατατάσσουν ανάμεσα στα κορυφαία μουσικά προγράμματα. Επιτρέπεται να το αντιγράψετε όπως είναι, αλλά δεν επιτρέπεται να το πουλήσετε ή να το αλλάξετε με οποιονδήποτε τρόπο.



KAOSDESK

(ST)

Αν το GEM δεν σας αρκεί, τότε υπάρχουν Public domain desktops, με τα οποία μπορείτε θαυμάσια να το αντικαταστήσετε, χωρίς να καταφύγετε στο ακριβό Neodesk. Μια λύση ακόμη από τους Αταρόφιλους Γερμανούς είναι το Kaosdesk, που συναγωνίζεται επάξια σε επαγγελματισμό του Gemini.

Για να ενεργοποιηθεί, αρκεί απλά να το τοποθετήσετε στο Auto folder. Σας προσφέρει icons και πολλές μεταβλητές αλλαγής του περιβάλλοντος του λειτουργικού, μαζί με νέες ρουτίνες για καλύτερο χειρισμό των παραθύρων και του δίσκου. Αξίζει να το αναζητήσετε, αν τα γερμανικά μενού δεν σας εκνευρίζουν.

GAMES

EXPLODE

(ATARI ST)

Ένα game πραγματικά εκρηκτικό. Γρήγορο, με επιλογή για δύο παίκτες και ενσωματωμένες οδηγίες.

Παίζεται σε μια "σκακιέρα" εναλλάξ. Σκοπός σας είναι να μην αφήσετε κανένα πιόνι του αντιπάλου επάνω στη σκακιέρα.

Πώς θα το καταφέρετε αυτό; Τινάζοντάς τα στον αέρα! Κάθε τετράγωνο έχει μια τιμή "έκρηξης".

Τοποθετώντας το πιόνι σας και ποντάροντας σ' αυτό τόσες φορές όσες η τιμή αυτή, αναγκάζετε το πιόνι σας να εκραγεί, γεμίζοντας τα γειτονικά τετράγωνα με πιόνια του δικού σας χρώματος. Ο ανθρώπινος αντίπαλος είναι, όπως πάντα, πιο συναρπαστικός, αλλά μην υποτιμάτε και την τακτική του υπολογιστή. Έχει πολύ καλές εμπνεύσεις!

TRIPPIN

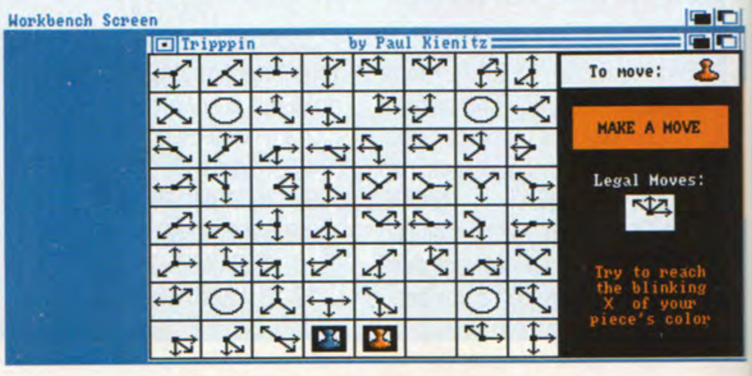
(AMIGA)

Οι οπαδοί των mind games είναι από τους πιο τυχερούς χρήστες PD προγραμμάτων.

Τεράστια ποικιλία από Tetris, παλιά επιτραπέζια και κλασικά board games υπάρχουν στις databases. Ανάμεσά τους κι ένα από τα πιο περίεργα, το Trippin.

Παίζεται γρήγορα, με δυο πιόνια σε ένα χώρο 8x8 τετραγώνων.

Σκοπός σας είναι να μετακινηθείτε από τον κύκλο όπου βρίσκε-



Public Domain

στε στον αμέσως κοντινότερο, περνώντας από τις διαδρομές που σας ορίζουν τα τετράγωνα και ο αντίπαλος.

Κάθε τετράγωνο ορίζει κάποιες κατευθύνσεις όπου μπορεί να κινηθεί ο αντίπαλός σας. Έτσι, πρέπει να κινείστε συνδυάζοντας ταχύτητα και στρατηγική. Εάν φτάσετε (εσείς ή ο αντίπαλος) στον προκαθορισμένο κύκλο, τότε φανερώνεται ο επόμενος και ορίζετε τη νέα σας κατεύθυνση. Το παιχνίδι τελειώνει μετά από τέσσερις γύρους.

Για να παίξετε, τρέξτε το Trippin από το CLI ή το Workbench.

Δεν υπάρχει πρόβλημα στην οθόνη που χρησιμοποιείτε (απλή ή interlaced), γιατί το παιχνίδι αναγνωρίζει αυτόματα το mode και "προσαρμόζεται" σε αυτό. Μπορεί τα γραφικά του να μην είναι εκπληκτικά, αλλά το gameplay θα σας αποζημιώσει.

DEMOS

MICRO MIX II

(ST)

Και με αυτό το μικρό προγραμματάκι ο ST σας μεταβάλλεται σε πρώτης τάξεως dj! Η κονσόλα ήχου που φαίνεται στην οθόνη (μαζί με όλα τα υπόλοιπα γραφικά που σκρολάρουν ακατάπαυστα) λειτουργεί κανονικά. Δεν έχετε παρά να πατήσετε τα πλήκτρα που φαίνονται, για να ακούσετε sampled ήχους να παρεμβάλλονται στο disco κομμάτι που ακούγεται. Η δουλειά έχει γίνει από "μάστορα" του είδους, προφανώς με το Replay sampler. Οι ήχοι επαναλαμβάνονται κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο, δίνοντας τη γνωστή αίσθηση των ραπ κομματιών (st-st-st-st-stand by for action!). Ό,τι πρέπει για να ανακηρυχτείτε ο πιο hi-tech dj στα πάρτι της περιοχής σας.

DEMOS

FANTASTIC ART

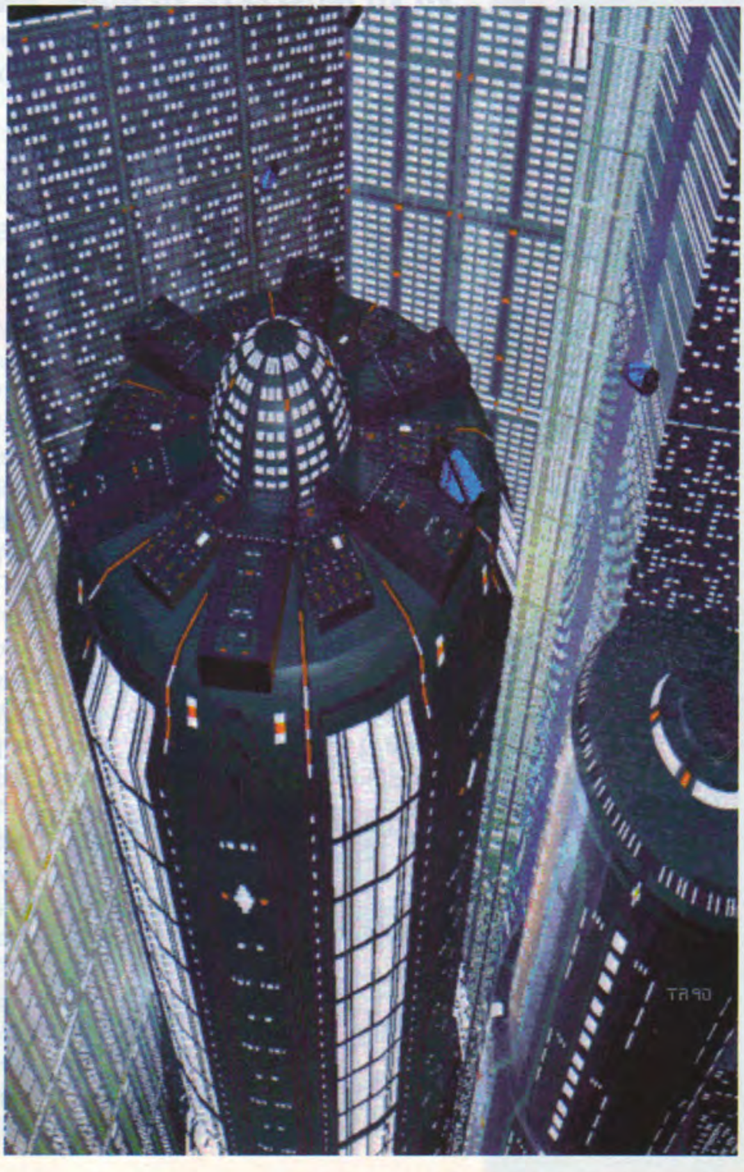
(AMIGA)

Ήχος και εικόνα, ο ιδανικότερος συνδυασμός. Όσοι έχουν Amiga το καταλαβαίνουν απόλυτα αυτό, τόσο οι users όσο και οι δημιουργοί των PD demos. Ένα από τα πιο εύκολα και συγχρόνως εντυπωσιακά PD προγραμματάκια είναι τα slide shows, τα οποία θα έχετε απολαύσει πολλές φορές στις βιτρίνες των computer shops.

Εικόνες υψηλής ανάλυσης, που συνοδεύονται από ατμοσφαιρική μουσική, και αυτό είναι όλο. Όμως, ο κατάλληλος συνδυασμός ήχου και γραφικών μπορεί να δημιουργήσει ξεχωριστές συγκινήσεις. Στο Fantastic Art, για παράδειγμα, η μουσική διηγείται την κατάκτηση του διαστήματος στο μακρινό μέλλον, μέσα από υπέροχες εικόνες υψηλής ανάλυσης (και χωρίς border παρακαλώ!). Ένα demo που αξίζει να δείτε και να ακούσετε, έστω κι αν έχετε την εντύπωση ότι απλά σπαταλάτε το χρόνο σας.







CONSOLE Tips

Και να, που άρχισαν να γίνονται τα πρώτα console partys. Ένα σωρό τρελοί πιτσιρικάδες μαζεύονται με τις παιχνιδομηχανές τους στο χέρι. Τα cartridges στη θέση τους, τα χειριστήρια επίσης και οι κόντρες ατέλειωτες. Αυτοί που έχουν μεγάλη πλάκα είναι οι χρήστες των φορητών που παίζουν 2 player games δεμένοι με τα καλώδιά τους. Αν σας καλέσουν κι εσάς, μην αρνηθείτε. Το βραβείο του πρώτου σκόρερ είναι δικό σας, αρκεί μόνο να διαλέξετε να συμμετάσχετε σε κάποιο από τα παρακάτω παιχνίδια.



Γράφει ο Γιώργος Κυπαρίσσης

Knight Rider
NINTENDO NES

Η διαδικασία είναι απλή: Βάλτε στη NES το cartridge, και πατήστε συγχρόνως τα εξής: Πλήκτρο Α, πλήκτρο Β και κάτω, ενώ συγχρόνως πατάτε το Reset. Θα εμφανιστεί ο Devon γκρινιάζοντας, γιατί μόλις βραχυκυκλώσατε τον Κιτ. Αγνοήστε τον.

Επιλέξτε Mission ή Drive και χρησιμοποιήστε κατόπιν τα Επάνω και Κάτω πλήκτρα, για να πάτε σε όποιο level θέλετε. Συγχαρητήρια, μπορείτε τώρα να παίζετε Tetris στην κόκκινη οθόνη του Κιτ, μετατρέποντάς τον σε ένα πολύ χρήσιμο αυτοκίνητο.



Roadblasters
ATARI LYNX

Ξεκινήστε στο πρώτο level, κρατήστε κάτω (έτσι λένε οι βετεράνοι gamers το "πατήστε το πλήκτρο") το Β και οδηγήστε κατά μήκος του αριστερού μέρους του δρόμου. Συνεχίστε να κρατάτε το Β πατημένο και τελικά θα... πέσετε επάνω σε ένα δέντρο (τι να κάνουμε, έτσι είναι το tip). Ατάραχος, σηκωθείτε και ξεσκονιστείτε. Θα δείτε ξαφνικά στην οθόνη τον προγραμματιστή αυτοπροσώπως.

Πατώντας το Option 1, μπορείτε τώρα να διαλέξετε το αρχικό σας level. Αφού κάνετε την επιλογή σας και πατήσετε το Α για να συνεχίσετε, θα συμπληρώσετε το πρώτο επίπεδο και τότε μόνο θα ξεκινήσετε από το επίπεδο που επιλέξατε.

Αν θέλετε τώρα, μια και το συνηθίσατε, μπορείτε να πέσετε και στο άλλο δέντρο, που φυτρώνει στα δεξιά της οθόνης, για να δείτε και το βοηθό προγραμματιστή.

Γενικά, μην αφήνετε δέντρο για δέντρο όρθιο, κι όλο και κάποιο ακόμη μέλος του προσωπικού θα γνωρίσετε. Η περιέργεια σκότωσε μεν τη γάτα, λέει η παροιμία, αλλά μερικές φορές κόβει και τα δέντρα.

Jackie Chan's Action Kung Fu
NINTENDO NES

Μόλις μάθαμε μια τρομερή λαβή που διδάσκεται μόνο στο ναό του φτερωτού byte στο όρος Φουτζιγιάμα. Για να διαλέξετε το level που θέλετε να παίξετε, πατήστε το πλήκτρο Reset τρεις φορές την ώρα που βλέπετε την εισαγωγική οθόνη και κατόπιν πατήστε τα πλήκτρα Επάνω, Επάνω, Κάτω, Κάτω, Επάνω, Κάτω, Α, Β και το πλήκτρο Α στο δεύτερο χειριστήριο (Controller 2). Όλα αυτά, όσο βλέπετε την εισαγωγική οθόνη. Καλό και το Kung Fu, αλλά το hacking δεν παίζεται.

Space Invaders '90
SEGA MEGA DRIVE

Το παιχνίδι που πέρασε στην ιστορία. Το πρώτο shoot 'em up όλων των εποχών. Το game που μας έκανε να μισήσουμε όλους τους εξωγήινους, προτού καλά καλά τους συναντήσουμε. Είναι ύπουλοι, είναι μικροί κι έρχονται εναντίον σας κατά ομάδες, οι δειλοί. Ας είναι.

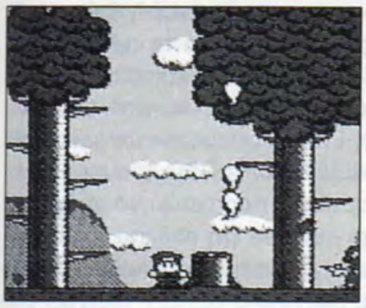
Όσα ξέρουν οι γήινοι gamers, δεν τα ξέρει ο γαλαξίας όλος. Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε τα πλήκτρα Α, C και START. Εκεί η οθόνη μαυρίζει. Τότε πατήστε Β, Α, C για να τους αποτελειώσετε. Τώρα μπορείτε να ξεκινήσε-

CONSOLE *Tips*

τε από οποιοδήποτε επίπεδο. Ποιο εξωγηινάκι έχει σειρά;

Maru's Mission

NINTENDO GAMEBOY



Εκατομμύρια! Εκατομμύρια φούσκες! Απλώς πηγαίνετε προς το πρώτο κούτσουρο που θα συναντήσετε και πυροβολήστε το μετά μανίας. Θα δείτε να ξεπετάγονται φούσκες μετά από κάθε βολή. Πολύ χρήσιμο κόλπο, δεν νομίζετε;

Dr. Mario

NINTENDO NES

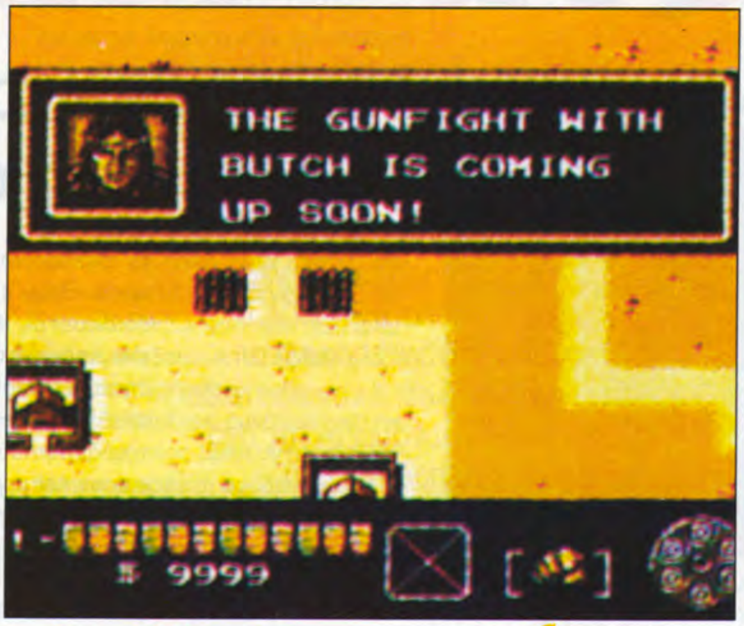
Από υδραυλικός, ο κύριος Μάριο προβιβάστηκε σε δόκτορα. Μεγαλεία. Εσείς, ωστόσο, μπορείτε να τον κάνετε να φάει το διδακτορικό του δίπλωμα, καταφέρνοντας κάτι που δεν περίμενε ποτέ: Να δείτε τις δυο τελευταίες εικόνες του παιχνιδιού.

Τελειώστε το παιχνίδι με τις εξής επιλογές: Level 20, Speed Med. Θα δείτε την εικόνα της σαύρας. Level 20, Speed High. Θα δείτε την εικόνα του διαστημοπλοίου. Λοιπόν; Ποιος είναι ο δόκτωρ εδώ μέσα, κύριε Μάριε;

Darwin 4081

SEGA MEGA DRIVE

Ακούστε τι θα κάνετε: Επιλέξτε το sound test στην οθόνη των επιλογών και δώστε τον αριθμό 32. Κατόπιν, πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο τόσες φορές, όσος είναι και ο αριθμός του level που θέλετε να φτάσετε συν ένα. Απλή εξίσωση, έτσι δεν είναι;



Lone Ranger

NINTENDO NES

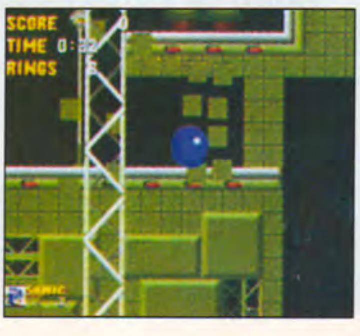
Χρησιμοποιήστε το password που ακολουθεί, για να εφοδιαστείτε με τα εξής: Δυνατότητα επιλογής της περιοχής όπου θα παίξετε, 9.999 δολάρια μετρητά (ένα δολάριο περισσεύει σε κανένα;), 10 ράβδοι TNT, 50 δεσμίδες σφαίρες και το απαραίτητο για την αξιοποίησή τους όπλο. Οι μαγικοί αριθμοί είναι οι εξής: 0810-7830-3251-2.

Αφήστε κενές τις υπόλοιπες θέσεις και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα για Επάνω και Κάτω, για να διαλέξετε το level σας. Να θυμάστε ότι τα έξτρα πυρομαχικά σάς προσθέτουν κάποιο κύρος.

Sonic the Hedgehog

SEGA MEGA DRIVE

Κι ένα τιπάκι για τον υπερηχητικό



μας σκαντζόχοιρο. Το παιχνίδι αυτό έχει το προνόμιο ότι αφήνει πολλά περιθώρια για εξερεύνηση. Ενα παράδειγμα:

Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα τούνελ σε μια περιοχή, π.χ. την Starlight Zone, Act 1, κάντε το εξής: Τρέξτε κατευθείαν επάνω στον τοίχο και αμέσως, προτού φτάσετε στην άκρη του αδιεξόδου, πατήστε το πλήκτρο Κάτω.

Ο Sonic θα καταλάβει και θ' αρχίσει να στριφογυρίζει στη γνωστή του υπερηχητική φιγούρα. Θα περάσετε σπάζοντας τον τοίχο και μαζεύοντας όλα τα δωράκια που προκύπτουν. Δοκιμάστε τη λαβή και σε άλλα σημεία του παιχνιδιού και θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν αρκετοί τοίχοι που μπορείτε να περάσετε μ' αυτόν τον τρόπο. Υπάρχει άραγε κανείς που να σταματά αυτό το σούπερ-sprite;

Godzilla

NINTENDO GAME BOY

Αν αντέχετε να ακούσετε όλους μαζί τους ανατριχιαστικούς ήχους του τέρατος, τότε πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο A, το πλήκτρο B, το Select και το Start, ενώ βρίσκεστε ακόμη στην εισαγωγική οθόνη. Τελικά, το να πατήσετε όλα τα πλήκτρα της παιχνιδομηχανής συνήθως είναι tip. Δοκιμάστε το κι εσείς στα δικά σας παιχνίδια και... πού ξέρετε; Όλο και κανένα θαύμα μπορεί να συμβεί.

Μέχρι τον άλλο μήνα, ένα μόνο: keep on playing κι όλα θα πάνε καλά.

Γιατί χαζεύεις Αντωνάκη; Στην κονσόλα σου γρήγορα!

Secret Commando

SEGA MASTER SYSTEM

Αφού πέσετε νεκρός, κάποια στιγμή μετά το level 3, οι συγγενείς σας θα ανοίξουν τη διαθήκη, στην οποία θα πρέπει να αναφέρετε τα εξής:

Οι δύο παίκτες (το tip λειτουργεί μόνο σε two player mode) θα πρέπει να κρατούν πατημένα και τα δύο πλήκτρα και κατόπιν τα πλήκτρα για αριστερά και δεξιά. Θα ανταμειφτείτε με μια επιλογή για continue. Δεν τελειώσαμε όμως εκεί. Πατήστε τώρα και το pause και προθερμάνετε τα δάχτυλά σας. Είστε έτοιμοι; Μπορείτε να ξαναμπείτε με το χειριστήριό σας στο παιχνίδι. Και νεκρούς ανασταίνουμε, κύριοι!

Psycho Fox

SEGA MASTER SYSTEM

Ενα κόλπο μόνο για ψυχοπαθείς αλεπούδες. Για να περάσετε από το πρώτο επίπεδο (World 1-1) κατευθείαν στο 7-1, περιμένετε να δείτε ένα νησί που επιπλέει με νερό στη μέση του.

Τρέξτε και πηδήξτε στην ξέρα που βρίσκεται ακριβώς από πάνω. Πηγαίνετε στη δεξιά άκρη και πετάξτε το Birdfly. Θα το δείτε να περνά από μια αόρατη είσοδο. Συνεχίστε να πετάτε το Birdfly και, τέλος, πηδήξτε.

Θα κάνετε ένα άλμα στο υπερδιάστημα του προγράμματος και θα μεταφερθείτε αμέσως στον κόσμο με κωδικό 7-1.

OCTA - MED

Οκτώ κανάλια ήχου για την AMIGA σας!

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Το OCTA-MED χρησιμοποιεί μια νέα τεχνική, για να δώσει στην AMIGA τη δυνατότητα, χωρίς καμιά πρόσθεση hardware, να αποδώσει 8 κανάλια ήχου (synth ή sampled), συνδυάζοντας στο ίδιο πακέτο και ένα πολύ ισχυρό sequencer μαζί με sound και sample editor. Το πιο εντυπωσιακό όμως από όλα είναι η τιμή του, που στην Αγγλία είναι 3.500 δραχμές!

Καθώς η AMIGA κερδίζει σιγά σιγά το χαμένο έδαφος απέναντι στον ATARI στο χώρο των μουσικών εφαρμογών, ο αριθμός των διαθέσιμων προγραμμάτων για την εκμετάλλευση των καθόλου ευκαταφρόνητων ηχητικών δυνατοτήτων του μηχανήματος ολοένα και αυξάνεται. Ωστόσο, τα περισσότερα χρησιμοποιούν το MIDI port και στέλνουν όλα τα ηχητικά σήματα σε κάποια MIDI πηγή ήχων (ένα synthesizer, λόγου χάρη).

Αυτό βέβαια δημιουργεί αρκετά προβλήματα στους ερασιτέχνες που δεν έχουν κάποια τέτοια πηγή, αλλά θέλουν απλώς να φτιάξουν μουσική με τα τέσσερα κανάλια της AMIGA. Πέρα από αυτό, κακά τα ψέματα, τέσσερα κανάλια είναι τουλάχιστον ανεπαρκή, για να φτιάξει κανείς ένα αξιοπρεπές μουσικό κομμάτι. Οι AMIGANUTS βρήκαν τη λύση: κάνανε τα 4 κανάλια 8, μέσω software!

Δεν χρειάζεστε, λοιπόν, καμιά hardware πρόσθεση. Αρκεί να βάλετε τη δισκέτα του OCTA-MED στο DRIVE της AMIGA σας και οπωσδήποτε να έχετε επέκταση 512 K. (Το OCTA-MED δεν δουλεύει με AMIGA 500 plus ή εκδόσεις του Kickstart από τη δεύτερη και μετά.) Τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει το πρόγραμμα...

Μόλις τρέξετε το OCTA-MED, θα βρεθείτε μπροστά στην οθόνη, στην οποία διαδραματίζονται όλα τα θαυμαστά που μπορεί να κάνει. Ξεκινάτε με το μενού επιλογής αρχείου, απ' όπου μπορείτε να φορτώσετε από το δίσκο ένα μουσικό κομμάτι ή ένα όργανο. Πολύ ευχάριστο είναι ότι το πρόγραμμα δουλεύει με IFF samples, ώστε μπορεί να αναγνωρίσει ηχητικά δείγματα σχεδόν από οποιονδήποτε sampler. Εμείς δοκιμάσαμε με samples από το TECHNOSOUND TURBO (που το test του δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος) και, αν και μερικά samples (τα πολύ μεγάλα δηλαδή) δεν φόρτωναν, τα περισσότερα δούλεψαν χωρίς πρόβλημα.



ΕΠΙ ΤΩ ΕΡΓΩ

Για να κατασκευάσουμε ένα μουσικό κομμάτι με το OCTA-MED, πρέπει πρώτα να επιλέξουμε τα όργανα, με τα οποία θέλουμε να παιχτεί το κομμάτι. Αυτό γίνεται, όπως είπαμε, με πολύ απλό τρόπο, φορτώνοντας από το δίσκο κάποιο από τα έτοιμα - ή και ένα δικό μας sample. Μπορούμε επίσης να επεξεργαστούμε το sample χρησιμοποιώντας τον ιδιαίτερα εξελιγμένο sample editor, ο οποίος, σημειωτέον, διαθέτει και μερικά ηχητικά εφέ.

Αφού φέρουμε τους ήχους "στα μέτρα μας", αρχίζουμε την όχι και τόσο απλή διαδικασία της ενορχήστρωσης και εγγραφής του μουσικού κομματιού.

Επιλέγουμε πρώτα ποιο από τα όργανα που έχουμε φορτώσει θα χρησιμοποιηθεί και μετά επιλέγουμε κάποιο χρόνο "διαστήματος" ανάμεσα στις διαδοχικές νότες. Το OCTA-MED δεν αναγνωρίζει διάρκειες για τις νότες, πράγμα που σημαίνει ότι θα παίζουμε είτε με "κοφτές" νότες (staccato) ή θα χρησιμοποιούμε κάποιον επαναλαμβανόμενο (looped) ήχο, που θα αλλάζει τόνο χωρίς κενά μεταξύ των διαφορετικών τόνων (legato). Αν και αυτό φαίνεται περιοριστικό, τελικά ανακαλύψαμε ότι δεν είναι καθόλου - απλώς περιπλέκει λίγο περισσότερο τη διαδικασία. Οι νότες γράφονται σε κάποιο μπλοκ, του οποίου το μήκος μπορούμε πολύ εύκολα να καθορίσουμε.

Το επόμενο τμήμα μπορεί να γραφεί σε άλλο μπλοκ (και ο αριθμός των μπλοκ καθορίζεται από εμάς) ή να ορίσουμε ότι το ίδιο μπλοκ θα επαναληφτεί άλλη μια φορά. Συνήθως, τα όργανα γράφονται με τη σειρά: Ντραμς - μπάσο - μελωδία. Αφού γράψουμε το πρώτο όρ-

γανο σε όλα τα μπλοκ, επιστρέφουμε στο πρώτο μπλοκ, για να γράψουμε το δεύτερο όργανο και ούτω καθ' εξής, μέχρι να ολοκληρωθεί το κομμάτι.

Το κάθε μπλοκ χωρίζεται σε δεκαέξι tracks, που το καθένα μπορεί να περιέχει όσα όργανα θέλουμε. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι στο κάθε track παίζεται υποχρεωτικά μόνο μία νότα κάθε στιγμή. Μια διπλή νότα, για παράδειγμα, γράφεται σε δύο παράλληλα tracks, στο ίδιο σημείο διάρκειας.

Αν και δεν είναι δυνατόν να παιχτούν περισσότερες από οκτώ νότες ταυτόχρονα, το πρόγραμμα διαθέτει 16 tracks, ώστε να μπορούμε να ρυθμίσουμε τις εντάσεις 16 οργάνων. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, γιατί συχνά σε ένα κομμάτι εξαφανίζεται ένα όργανο, για να αρχίσει κάποιο άλλο. Με τη χρήση διαφορετικού track για το καινούριο όργανο, μπορούμε να καθορίσουμε διαφορετική ένταση για αυτό το όργανο.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

Είναι πολύ σπάνιο ένα κομμάτι να μην χρειαστεί διόρθωση μετά την αρχική εισαγωγή των στοιχείων. Το OCTA-MED θα σταθεί δίπλα σας στην ιδιαίτερα επίπονη εργασία της μετατροπής ενός κομματιού, παρέχοντάς σας τη δυνατότητα να μετακινήσετε ή να αντιγράψετε ένα τμήμα του κομματιού, να "εναλλάξετε" (swap) ή να σβήσετε τμήματα ή ακόμη και να αλλάξετε το ύψος μιας σειράς από νότες.

Ο ρυθμός (tempo) φυσικά ρυθμίζεται όπου θέλετε εσείς και το κομμάτι μπορεί στην τελική του μορφή να σωθεί είτε σαν data, για μεταγενέστερη μετατροπή με το πρόγραμμα, είτε σαν module, για να χρησιμοποιηθεί σε ένα παιχνίδι ή κάπου αλλού. Αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα του OCTA-MED να σώσει το κομμάτι σαν ST-module που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με τον ATARI.

Όλες οι διαδικασίες που αναφέραμε γίνονται με αρκετά σύνθετο τρόπο, ώστε, για να τα βγάλει κανείς πέρα, πρέπει να πειραματιστεί αρκετά. Ωστόσο, από κάποιο σημείο και μετά, το φαινομενικά δύστροπο front - end του προγράμματος αποδεικνύεται εξαιρετικά ισχυρό και γρήγορο.

Οι εξελιγμένες δυνατότητες του προγράμματος βρίσκονται στη διάθεση του χρήστη σχεδόν άμεσα, εφόσον μπορεί να έχει πρόσβαση σε οποιαδήποτε από αυτές με μία και μόνο επιλογή στο διαρκώς ορατό κεντρικό μενού.

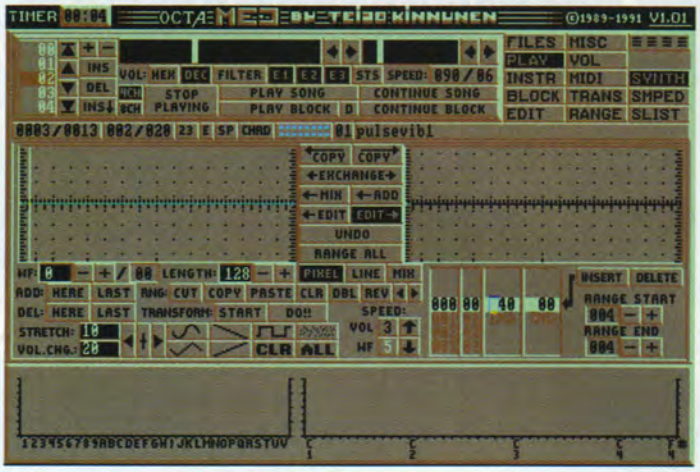
Το μόνο πρόβλημα αυτής της οργάνωσης του πακέτου είναι ότι ο αρχάριος θα αισθανθεί κάποια στιγμή χαμένος, προσπαθώντας να θυμηθεί σε ποια επιλογή ανήκει η εργασία που θέλει να ενεργοποιήσει.

Από τεχνικής πλευράς, το OCTA-MED είναι ένα πολύ καλό music editor, με πολλές εξελιγμένες δυνατότητες, που μπορεί να παράγει τόσο μουσική για την εσωτερική πηγή ήχου της AMIGA, όσο και για εκμετάλλευση κάποιου εξωτερικού sound source, μέσω MIDI.

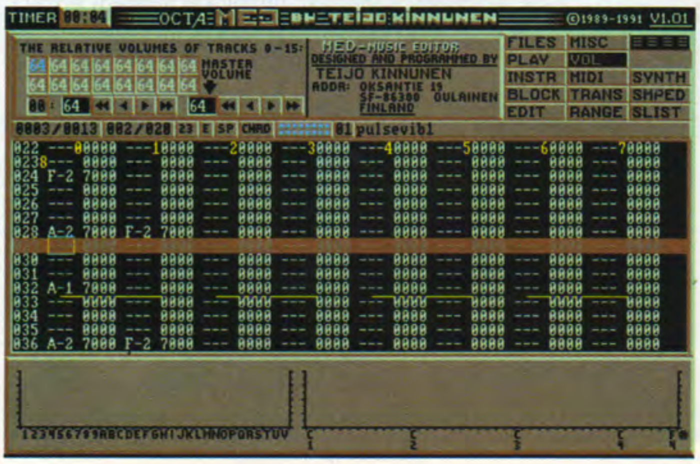
Το ισχυρότερο χαρακτηριστικό του είναι η ικανότητα που έχει να αποδίδει μουσική οκτώ καναλιών από την τετρακάναλη πηγή της AMIGA. Βέβαια, αυτό γίνεται με ένα σημαντικό κόστος ποιότητας ήχου και ταχύτητας παράλληλης εκτέλεσης (ο επεξεργαστής σχεδόν νεκρώνεται).

Η πολύ χαμηλή τιμή του το κάνει μια ιδανική επιλογή, για όποιον θέλει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα, που θα τον βοηθήσει να αρχίσει με τη δημιουργία μουσικής, αλλά θα τον συντροφέψει ακόμη και όταν τα πράγματα γίνουν σοβαρότερα. Για όποιον θέλει να θεωρεί την AMIGA του κάτι παραπάνω από μια παιχνιδομηχανή, το OCTA-MED είναι ένα απαραίτητο συμπλήρωμα για τη βιβλιοθήκη του.

Τα τέσσερα κανάλια ήχου της AMIGA ήταν πολύ περιοριστικά για όποιον ήθελε να κάνει κάτι αξιόλογο. Με το OCTA – MED, αυτό το πρόβλημα καταργείται!



Το ενσωματωμένο synth editor του OCTA-MED. Στο πάνω μέρος διακρίνεται το μενού PLAY.



Στο panel που απεικονίζει τις νότες που έχουν γραφεί ή παίζονται αυτή τη στιγμή, μπορούν να απεικονίζονται 4 ή και 8 από τα 16 παράλληλα tracks.



Ο sample editor του OCTA - MED είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό βοηθητικό πρόγραμμα. Είναι ένα πλήρες εργαλείο, που δίνει ακόμη και τη δυνατότητα λήψης δειγμάτων, αν διαθέτετε το απαραίτητο hardware. Δίνει πολλές ενδιαφέρουσες δυνατότητες, όπως looping σε ένα συγκεκριμένο τμήμα του ήχου, χρήση εφέ για τη διαμόρφωση του ήχου (ένα πολύ καλό echo), μετατροπές των διαβαθμίσεων της έντασης (ADSR) και αρκετά ακόμη.

ΕΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

Η AMIGA ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ

• *Γράφει ο Δ. ΓΑΖΗΛΑΣ*

Το 1943, την κρισιμότερη χρονιά για την εξέλιξη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, οι πληροφορίες της C.I.A., ότι η Ιαπωνία βρισκόταν πολύ κοντά στην κατασκευή ενός νέου υπερ-όπλου, είχαν προκαλέσει πανικό στο αμερικανικό Πεντάγωνο. Πράγματι, οι Ιάπωνες πυρηνικοί φυσικοί είχαν κατασκευάσει μία τεράστια χαρτοσακούλα με σκοπό, αφού τη φουσκώσουν, να τη σκάσουν ξαφνικά πάνω από τη Νέα Υόρκη, τρομοκρατώντας τους κατοίκους της. Φοβούμενος ότι μια τέτοια ενέργεια θα άλλαζε την πορεία του πολέμου, ο Πρόεδρος Ρούσβελτ διέταξε την κατασκευή νέων αμυντικών συστημάτων για την αντιμετώπιση του φοβερού κινδύνου, συστήματα που θα στηρίζονταν στις θεωρίες του 'Αλμπερτ Αϊνστάιν. Ήδη, χρόνια πριν, ο διάσημος φυσικός είχε υποστηρίξει ότι μπορούσε να εξαφανίσει ένα ολόκληρο καράβι και να το κάνει αόρατο, θεωρία όμως ελάχιστα πειστική, αφού ο Αϊνστάιν ισχυριζόταν επιπλέον ότι όχι μόνο θα εξαφάνιζε το καράβι, αλλά στη συνέχεια θα το έβγαζε μέσα από ένα καπέλο. Μπροστά όμως στον κίνδυνο ο Πρόεδρος Ρούσβελτ αποφάσισε να δοκιμάσει την ιδέα του. Το πράσινο φως για το περίφημο πείραμα της Φιλαδέλφειας είχε ανάψει.

Στις 12 Νοεμβρίου 1943, στο λιμάνι τις Φιλαδέλφειας, πέντε ηλεκτρογεννήτριες των 3.000 Μεγαβάτ, μία Amiga 2000 με το παιχνίδι Wonder Boy και το αντιτορπιλικό Eldridge πραγματοποιούσαν το πιο παράτολμο πείραμα στην ιστορία της ανθρωπότητας. Συνδυάζοντας τις θεωρίες του Αϊνστάιν με τα γραφικά του Wonder Boy και το ηλεκτρομαγνητικό πεδίο που δημιουργούσαν οι γεννήτριες, η Amiga πέτυχε το ακατόρθωτο: μόλις έτρεξαν το πρόγραμμα, το αντιτορπιλικό, αφού τυλίχτηκε σ' ένα πράσινο σύννεφο, εξαφανίστηκε και στη θέση του εμφανίστηκε η ταμπέλα με τη φράση "ΜΑΣ ΣΥΓΧΩΡΕΙΤΕ ΔΙΑΚΟΠΗ". Η επιτυχία του πειράματος ήταν τέτοια, που αποφασίστηκε να επαναληφθεί παρουσία του Προέδρου των Η.Π.Α., πράγμα το οποίο έγινε λίγες εβδομάδες αργότερα. Η ιδέα όμως των διοργανωτών να αντικαταστήσουν την Amiga 2000 με Spectrum 48 K και τις πέντε ηλεκτρογεννήτριες με μία μπαταρία ραδιοφώνου, είχε τραγικά αποτελέσματα, αφού αντί να εξαφανιστεί το αντιτορπιλικό, εξαφανίστηκε μόνο το παντελόνι του Κυβερνήτη, του Ναυάρχου Μακ 'Αρθουρ, ο οποίος βρέθηκε έτσι να χαιρετά στρατιωτικά τον Πρόεδρο φορώντας λουλουδέ σώβρακο.

Το πείραμα της Φιλαδέλφειας δείχνει το σύνδεσμο της Πληροφορικής με το Πολεμικό Ναυτικό αλλά και με τη θάλασσα γενικότερα. Ας μην ξεχνάμε ότι και ο Χριστόφορος Κολόμβος ήταν φανατικός Spectrum – user και δεν αποχωριζόταν τον 48άρη του ούτε στα μακρινά του ταξίδια. Μάλιστα, τον χρησιμοποιούσε για τους υπολογισμούς του και τη χάραξη της πορείας του πλοίου του. Γι' αυτό άλλωστε ξεκίνησε για τις Ινδίες και βρέθηκε στην Αμερική, πεντακόσιες χιλιάδες μίλια δυτικότερα. (Ο ίδιος ο Κολόμβος πάντως αρνήθηκε να παραδεχτεί το λάθος του κομπιούτερ του και επιχείρησε ξανά να ταξιδέψει στις Ινδίες με οδηγό του πάντα το Spectrum.

Αυτή τη φορά μάλιστα το ταξίδι πέτυχε, αφού επιστρέφοντας ο Κολόμβος έφερε σαν απόδειξη της επιτυχίας του και το χαρακτηριστικότερο ζώο των Ινδιών, την πολική αρκούδα! Δυστυχώς, ο Spectrum είχε πέσει πάλι πεντακόσιες χιλιάδες μίλια έξω στους υπολογισμούς του, αλλά τούτη τη φορά πιο βόρεια.)

Πάντως, παρά την περιορισμένη επιτυχία τους, τόσο οι προσπάθειες του Κολόμβου όσο και το πείραμα της Φιλαδέλφειας όχι μόνο απέδειξαν το στενό σύνδεσμο που υπήρχε, αλλά άνοιξαν και το δρόμο για ευρύτερη χρήση των υπολογιστών από το Πολεμικό Ναυτικό.

Ήδη, το U.S.A. Navy, χρησιμοποιώντας έναν compatible, οργανώνει τη θαλάσσια άμυνα των Η.Π.Α. και μάλιστα πολύ οικονομικά, αφού το όλο πρόγραμμα κοστίζει μόλις 1.200 δραχμές και δεν είναι άλλο από το πασίγνωστο παιχνίδι "Ναυμαχία" στην έκδοσή του για IBM.

Χωρίζοντας τον Ατλαντικό σε τετραγωνάκια, το πρόγραμμα επιτρέπει στον Αμερικανό Αρχιναύαρχο να ελέγχει τον ωκεανό, πατώντας απλώς τα πλήκτρα του ποντικιού, χωρίς να έχει ανάγκη από έκτους στόλους, αεροπλανοφόρα και τέτοιες σαχλαμάρες, που επιπλέον κοστίζουν ακριβά.

Το μόνο πρόβλημα που παρουσιάζει το πρόγραμμα είναι ο αριθμός των τετραγώνων (πράγμα φυσικό, αν σκεφτούμε ότι κοτζάμ ωκεανός χωρίζεται σε τετραγωνάκια διαστάσεων 8 επί 8 εκατοστών), που αποκλείει τη χρήση του λατινικού αλφάβητου με τα είκοσι έξι γράμματα για τον καθορισμό των θέσεων (των γνωστών μας Α–1, Β–3,

Γ-8 χτύπησες αντιτορπιλικό κ.λπ.) και επιβάλλει τη χρήση του κινέζικου αλφάβητου με τα είκοσι εφτά χιλιάδες γράμματα, οπότε κάτι γίνεται, αρκεί βέβαια να ξέρεις κινέζικα.

Ασφαλώς, η εκτεταμένη χρήση των υπολογιστών από τα σώματα του Ναυτικού διαφόρων χωρών δεν θα πρέπει να μας ξενίζει, αφού οι computers καθημερινά κατακτούν και νέους τομείς στη ζωή μας. Ο υπολογιστής σήμερα οργανώνει επιχειρήσεις, φτιάχνει κτήρια, κατασκευάζει αυτοκίνητα. (Πρόσφατα μάλιστα ένας Spectrum σχεδίασε το πρώτο ηλεκτρικό αυτοκίνητο πέντε θέσεων που προσφέρει μοναδικές ανέσεις στους επιβάτες και στον οδηγό, ιδιαίτερα στα μακρινά ταξίδια.

Έτσι, εσύ κι η οικογένειά σου μπορείτε να ταξιδέυετε άνετα π.χ. μέχρι τη Θεσσαλονίκη και χωρίς να μολύνετε το περιβάλλον, φτάνει μόνο να 'χετε κι ένα καλώδιο μήκους 539 χιλιομέτρων, αφού το δημιούργημα του 48άρη παίρνει ρεύμα κατευθείαν από την πρίζα της κουζίνας και δε μπορεί να λειτουργήσει αλλιώς.) Πέρα όμως από τις βαριές κατασκευές, ο υπολογιστής χρησιμοποιείται και σε πολλές άλλες περιπτώσεις της καθημερινής ζωής. (Στις Η.Π.Α. κυκλοφόρησε ήδη ένας μηχανισμός, ο οποίος επιτρέπει στον computer σου να ελέγχει το πορτάκι του σκύλου ή της γάτας, με αποτέλεσμα ο κάθε φιλόζωος user να μην ανησυχεί μήπως τυχόν ξεχάσει το γάτο του έξω τη νύχτα.

Χάρη στην Πληροφορική το πορτάκι ανοίγει αυτόματα, φτάνει μόνο ο γάτος να ξέρει BASIC ή έστω FORTRAN.)

Με δεδομένες λοιπόν τις δυνατότητες των υπολογιστών, φυσικό ήταν αυτοί να κινήσουν το ενδιαφέρον του Πολεμικού Ναυτικού. Βέβαια, η ωφέλεια δεν ήταν μονόπλευρη.

Πολλά κέρδισε το computing από το ενδιαφέρον αυτό όπλο και, προπαντός, μια σειρά από τρομερά παιχνίδια με πρώτο και καλύτερο το CARRIER COMMAN, ένα καταπληκτικό simulation αεροπλανοφόρου, που χρειάζεται όμως τουλάχιστον δύο Megabytes μνήμη για να τρέξει, πράγμα φυσικό, αφού το πρόγραμμα αποτελείται από ένα simulation αεροπλανοφόρου συν εκατόν είκοσι τέσσερα flight-simulators, ένα για κάθε αεροπλάνο που μεταφέρει.

Γι' αυτό ίσως και να μην έγινε δυνατή η μεταφορά του σε version για 8-μπιτους υπολογιστές παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των προγραμματιστών της GREMLIN, αφού η μνήμη τους είναι μικρή και δε φτάνει όχι για αεροπλανοφόρο - simulator αλλά ούτε για ψαρόβαρκα - simulator.

Όμως, η σχέση της Πληροφορικής με το Πολεμικό Ναυτικό και τη θάλασσα δεν εξαντλείται μόνο στις πολεμικές εφαρμογές και στα διάφορα παιχνίδια. Είναι πολύ βαθύτερη. Με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών η Ναυτική Ακαδημία του Monterey υλοποιεί ένα πρόγραμμα διδασκαλίας κολύμβησης σε ψάρια, προστατεύοντας έτσι το θαλάσσιο πλούτο και σώζοντας εκατομμύρια ψαράκια από βέβαιο πνιγμό.

Υπολογιστές ακόμα χρησιμοποιούνται και στο γύρισμα ταινιών και ντοκυμαντέρ με θέμα τη θάλασσα και είναι γνωστό πως χωρίς τους computers ταινίες όπως "ΤΑ ΣΑΓΟΝΙΑ ΤΟΥ ΚΑΡΧΑΡΙΑ" δεν θα είχαν γυριστείποτέ, αφού ο τεράστιος καρχαρίας της ταινίας δεν ήταν παρά μια καλομακιγιαρισμένη μαρίδα, που με τη σχετική επεξεργασία εικόνας από μία AMIGA γέμιζε την οθόνη και τρόμαζε τους θεατές. Αλλά και η ναυπηγική βιομηχανία ωφελήθηκε αφάνταστα από τη χρήση των υπολογιστών. Χάρη στους computers οι υπολογισμοί για την κατασκευή των πλοίων έγιναν πραγματικό παιχνίδι, και σήμερα απαιτείται ελάχιστος κόπος από το ναυπηγό. Ήδη, χάρη σ' ένα εξελιγμένο πρόγραμμα ναυπηγικής για 8μπιτους υπολογιστές, στα Ναυπηγεία του Αμβούργου, σχεδιάστηκε ένα πολυτελέστατο υπερωκεάνιο με τη χρήση ενός Spectrum 48 K. Όπως ανακοίνωσε η πλοιοκτήτρια εταιρία, το πλοίο θα μπορεί να μεταφέρει 1.500 επιβάτες και θα ον μάζεται ΤΙΤΑΝΙΚΟΣ.

Nintendo®

GAME BOY™ EXPRESS

ΑΠΟ ΤΗΝ **ThirdWave** ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ



ΜΕ ΔΩΡΟ ΤΟ TETRIS

ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΤΟ GAME BOY ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ THIRD WAVE ΦΘΑΝΕΙ EXPRESS *ΣΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΣΑΣ!*

ΤΟ GAME BOY ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΠΑΝΤΟΥ *ΑΦΟΥ ΧΩΡΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ!*
ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΔΡΑΣΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΗ ΠΛΑΚΑ. *ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΑΤΕ ΤΩΡΑ* ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '90 ΚΑΙ ΖΗΣΤΕ ΤΙΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΑΡΙΖΕΙ Η NINTENDO.





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

HARDWARE		
GAME BOY* ΚΑΙ TETRIS	29.900 ΔΡΧ	☐
SOFTWARE		
F1 RACE**	9.680 ΔΡΧ.	☐
ALLEYWAY	7.380 ΔΡΧ.	☐
SUPER MARIOLAND	9.680 ΔΡΧ.	☐
SOLAR STRIKER	7.380 ΔΡΧ.	☐
TENNIS***	7.380 ΔΡΧ.	☐
PINBALL-THE REVENGE OF THE GATOR***	7.380 ΔΡΧ.	☐
WIZARDS AND WARRIORS	7.380 ΔΡΧ.	☐
KWIRK***	7.380 ΔΡΧ.	☐
THE AMAZING SPIDERMAN	7.380 ΔΡΧ.	☐
GARGOYLE'S QUEST	7.380 ΔΡΧ.	☐
NINTENDO WORLD CUP***	7.380 ΔΡΧ.	☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ.................. ΤΗΛ. ....

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..

ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
THIRDWAVE
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

**ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ*
***ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ*
****ΓΙΑ ΕΝΑΝ Ή ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ*

Software Boutique

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ

ATARI ST

FALLEN ANGEL - ATARI ST	1.650
BAAL - ATARI ST	1.400
BATMAN ATARI ST D	1.800
LIGHT FORCE ATARI ST D	1.500
CHASE H.Q. ATARI ST	1.600
RAINBOW ISLAND ATARI ST D.	1.750
L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - ATARI	1.450
ROBOCOP - ATARI ST	1.500
THE DEEP - ATARI	1.350
CHASE H.Q. II ATARI ST	1.700
BATTLE COMMAND ATARI ST	1.800
RESOLUTION ATARI ST	1.450
JACK NICKLAUS ATARI ST D	1.400
ALL TIME FAVORITE ATARI	1.800
OBLITERATOR ATARI	1.600
HAMMERFIST ATARI ST	1.900
THIRD COURIER ATARI ST	1.750
STUNT CAR ATARI ST	1.600
OUTLANDS ATARI ST	1.350
SPACE QUEST I ATARI	4.000
POLICE QUEST I ATARI	4.000
MAN HUNTER (NEW YORK) ATARI	4.100
GLADIATORS ATARI	1.250
LAST DUEL ATARI ST	1.350
TERRORPODS ATARI	1.600
CHRONO QUEST I ATARI	5.000
SPACE HARRIER ATARI ST	2.100
GHOST 'N GOBLINS ATARI ST	1.750
HUMAN KILLING MACHINE ATARI ST	1.300
THE GAMES ATARI ST	1.250
KING QUEST III ATARI ST	5.500
KING QUEST ATARI ST	4.000
MENACE ATARI	2.000
CAPTAIN FIZZ ATARI	1.550
EAGLES NEST ATARI ST	1.250
JAWS - ATARI ST	1.450
NEVER MIND - ATARI ST	1.800
IVANHOE ATARI ST DISC	1.900
F-29 RETALIATOR ATARI ST DISC	2.500
OPERATION THUNDERBOLT ATARI ST D	1.850
RAMBO III - ATARI	1.550
NINJA SPIRIT ST	1.600
PURPLE SATURN DAY - ATARI	1.800
RICK DANGEROUS ATARI	1.700
PUZNIC ATARI ST	1.850
THEME PARK MYSTERY ATARI ST	1.750
DEFENDERS OF EARTH ATARI	1.600
NAVY SEALS ATARI ST	1.800
TOTAL RECALL ATARI ST	1.800
FALCON MISSION ATARI ST D	1.850
PAPERBOY ATARI ST	1.200
COLONEL'S BEQUEST ATARI ST	4.500
WARHEAD ATARI ST	1.900
SPACE QUEST II ATARI	5.500
SPACE QUEST III ATARI	5.500
POLICE QUEST II ATARI	5.000
SNOOPY ATARI	1.300
GALAXY FORCE ATARI ST	1.500
EXTENSON ATARI	1.300
ARENA ATARI	1.350
ROAD BLASTERS ATARI ST	1.500
GARFIELD ATARI ST	1.400
WAR MACHINE ATARI ST	1.350
JOE BLADE ATARI ST	1.350
LOOKING FOR LOVE ATARI ST	5.000
KING QUEST II ATARI ST	5.500
PETER BEARDSLEY'S ATARI ST	1.600
BARBARIAN I ATARI	1.500
HIGH STEAL ATARI	1.350

AMSTRAD 6128

AMSTRAD 6128 SPHERICAL AD	2.100
LICENCE TO KILL - AD	1.400
GEMINI WING - AD	1.450
PACMANIA - AD	1.400
L' ARCHE DU CAPT. BLOOD - AD	1.500
ROBOCOP - AD	1.800
DARK SIDE - AD	1.400
MATA HARI - AD	1.300
THUNDERBLADE - AD	1.400
WEC LE MANS - AD	1.600
ENLIGHTEMENT DZUIO II AD	1.800
COMBAT SCHOOL AD	1.600
WILLY AD	2.000
AFTER BURNER AD	1.650
A.P.B AD	1.500
BATMAN CRUSADER AD	1.500
ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ AD	900
MIDNIGHT RESISTANCE AD	1.500
HOT ROD AD	1.450
HARD DRIVIN - AD	1.500
GUERILLA WAR - AD	1.400
THE RUNNING MAN - AD	1.450
TIGER ROAD - AD	1.300
BARBARIAN II - AD	1.600
OPERATION WOLF - AD	1.500
TIME SCANNER - AD	1.350
SPACE RACER - AD	1.350
CYBERNOID - AD	1.400
PACLAND - AD	1.200
TOTAL RECALL AD	1.500
GARFIELD AD	1.250
SUPER SKI AD	1.250
MICRO CLUB AD	1.500
ELIMATOR AD	1.400
SHORE WARRIOR AD	1.250
Η ΜΥΓΑ AD	900
NIGHT BREED AD	1.750

AMSTRAD CAS

UNTOUCHABLES AC	1.000
OPERATION THUNDERBOLT AC	1.000
HARD DRIVIN - AC	900
THE GAMES - AC	900
OPERATION WOLF - AC	1.000
SPACE RACER - AC	850
LIVE AND LET DIE - AC	900
CLASSIQUES 1 - AC	1.000
LED STORM - AC	900
4 X 4 - AC	1.000
HIGH STEEL - AC	950
SUPER SKI AC	850
GALASTIC AC	800
JAWS AC	1.000
CYBERNOID AC	950
BLOODWYCH AC	900
WAR MACHINE AC	600
GARFIELD AC	950
CELICA AC	1.400
CHASE H.Q. AC	900
BEACH VOLLEY AC	1.200
MYTH - AC	900
L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD - AC	900
HUMAN KILLING MACHINE - AC	900
A.P.B. - AC	950
YABBA DABBA DOO - AC	600
CLASSIQUES 2 - AC	1.050
THE DEEP - AC	900
ACE OF AGES - AC	600
THE MUNSTERS AC	900
OVER LANDER AC	850
STRAIGHT SIX AC	950
GEMINI WING AC	900
SHORE WARRION AC	900
JACK NICKLAUS AC	1.000
BATMAN CRUSADER AC	1.000
ARKANA AC	1.000
HOT ROD AC	900
JOYSTICK AMSOFT (PIXEL)	2.200

COMMODORE DISK

BATMAN CD	1.800
ADIDAS CD	1.500
CAPTAIN FIZZ - CD	1.500
TOTAL RECALL CD	1.800
RAINBOW ISLAND CD	1.700
BAAL - CD	1.500
NIGHT BRED CD	1.800
NARC CD	1.800

AMIGA 500

SECONDS OUT AMIGA	1.750
KARTING GRAND PRIX AMIGA	1.700
PROSPECTOR AMIGA	1.600
PANG AMIGA	2.100
DEATHTRAP AMIGA	1.950
PACLAND AMIGA	1.500
SNOOPY AMIGA D	1.400
MAN HUNTER II - AMIGA	4.500
STRYX AMIGA	1.800
GIANT GAME PACK AMIGA	2.100
BATMAN CRUSADER AMIGA	1.750
LED STORM AMIGA	1.350
SUPER SKI AMIGA	1.650
MENACE AMIGA	1.800
HUMAN KILLING MACHINE AMIGA	1.300
OBLITERATOR AMIGA	1.650
TERRORPODS AMIGA	1.650
JOE BLADE AMIGA	1.300
EXTENSOR AMIGA	1.300
BAAL AMIGA	1.500
BATTLE COMMAND AMIGA	1.700
ECO PHANTOMS AMIGA	1.700
PASSING SHOT AMIGA	1.600
SLAYER AMIGA	1.750
WORLD CUP EDITION AMIGA	1.550
LAST DUEL AMIGA	1.450
THIRD COURIER AMIGA	1.400
RANX AMIGA	1.900
NEVER MIND AMIGA	1.500
GOLD OF REALM AMIGA	1.600
EYE OF HORUS AMIGA	2.200
4X4 - CA	1.500
ANARCHY AMIGA	2.000
THUNDER STRIKE AMIGA	1.650
CHAMBERS OFF SHAOLIN AMIGA	1.750
ZOMBI AMIGA	2.000
HICH STEEL AMIGA	1.450
MANCHESTER UNITED AMIGA D	1.800
GLADIATORS AMIGA	1.350
RICK DANGEROUS AMIGA	1.650
GARFIELD AMIGA	1.400
BARBARIAN I AMIGA	1.700
CAPTAIN FIZZ AMIGA	1.300
WAR MACHINE AMIGA	1.300
SUBUTTEO AMIGA	1.700
EAGLES NEST AMIGA	1.450
AMEGAS AMIGA	1.300
TURBO CUP AMIGA	1.300
OUTLANDS AMIGA	1.250
SLY-SPY AMIGA	1.800
ARCHIPELAGOS AMIGA	1.800
SKY FOX AMIGA	1.500
ALL TIME FAVORITE - AMIGA	1.550
ROAD BLASTERS AMIGA	1.450
THUNDER BLADE AMIGA	1.500
SUZUKI AMIGA	1.900
FALLEN ANGEL AMIGA	1.650
THE MUNSTERS AMIGA	1.350

COMMODORE CAS

E-MOTION CC	1.300
RAMBO III - CC	1.000
LED STORM - CC	1.050
ADIDAS CC	1.000
GUERILLA WAR CC	900
4 X 4 CC	1.000
TITAN CC	900
JACK NICKLAUS CC	1.000
BAAL CC	900
UNTOUCHABLES CC	1.400
THE GAMES - CC	1.000
JAWS - CC	1.000
TOTAL ECLIPSE CC	1.100
THE DEEP CC	1.000
BETTER DEAD CC	900
CAPTAIN FIZZ CC	1.000
WAR MACHINE CC	600
MENACE CC	1.100

SPECTRUM CAS

JAWS - SC	1.000
BATMAN SC	1.200
NEW ZEALAND STORY	1.000
UNTOUCHABLES SC	1.200
OPERATION THUNDERBOLT SC	1.250
HARD DRIVIN - SC	900
THE RUNNING MAN - SC	950
THE GAMES - SC	900
L' ARCHE DU CART. BLOOD - SC	950
DYNAMITE DUX - SC	1.100
VINDICATORS - SC	800
THE DEEP - SC	900
LED STORM SC	900
GUERILLA WAR SC	950
HIGH STEEL SC	900
CAPTAIN FIZZ SC	950
DRAGON NINJA SC	1.000
TIGER ROAD SC	900
XYBOTS SC	900
FALLEN ANGEL - SC	900
TOOBIN SC	1.250
FERNADEZ MUST DIE SC	1.200
CHASE H.Q. SC	900
MEGA MIX SC	2.000
LICENCE TO KILL - SC	900
RAMBO III - SC	950
PACMANIA - SC	900
BARBARIAN II - SC	1.000
RUN THE GAUNTLET - SC	900
A.P.B. - SC	1.000
ADIDAS SC	1.000
LIVE AND LET DIE SC	950
GARFIELD SC	950
HUMAN KILL MACHINE SC	1.000
4X4 SC	1.100
WEC LE MANS SC	1.200
GEMINI WING SC	950
HOT ROD SC	1.000

PC 5.25. - PC 3.5

BALLISTIX - PC 3.5	1.800
CLUB CASINO PC 5.25	1.800
ARCADE II PC 5.25	2.000
PROHIBITION PC 5.25	2.500
VOYAGER PC 5 1/4	2.500
VOYAGER PC 3 1/2	2.500
ACES HIGH IBM/PC	1.950
LOST PATROL PC 5.25	2.500
TREASURE TRAP PC 5.25	2.450
S. SERVICE II PC 5.25	5.500
4D PC 5.25 AND 3.5	2.500
S.D.I. PCS	2.100
LIFE AND DEATH II PC 3.5	6.500
SPACE RACER PC 5.25	1.500
RANX PC 3.	2.100
NEVER MIND - PC 5.25	1.750
ARCADE I PC 5.25	1.500
STRATEGY GAMES PC 5.25	1.500
JUNGLE HUNT PC 5.25	2.500
BATMAN JOCKER PC 3 1/2	2.000
GRYZOR IBM/PC	1.800
BOULDER DASH II - PC5	1.400
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑ/ΤΑ PC 3.5	1.500
PLANETFALL PC 5.25	1.450
S. SERVICE II PC 3.5	5.500
VIKING CHILD PC 5.25	2.950
FUTURE CLASSICS PC 3.5	2.000
RICK DANGEROUS PC 3 1/2	2.500
THIRD COURIER PC 3.5	2.000

Software Boutique

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ
5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ
ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ SUPER JOYSTICK
ΤΟΥ PIXEL, ΑΞΙΑΣ 2.500 ΔΡΧ.

ΜΗΝ ΑΡΓΕΙΤΕ
ΓΙΑΤΙ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ
ΜΟΝΟ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK!

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

PIXEL 80

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ Κ ....

ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

**** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%***

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

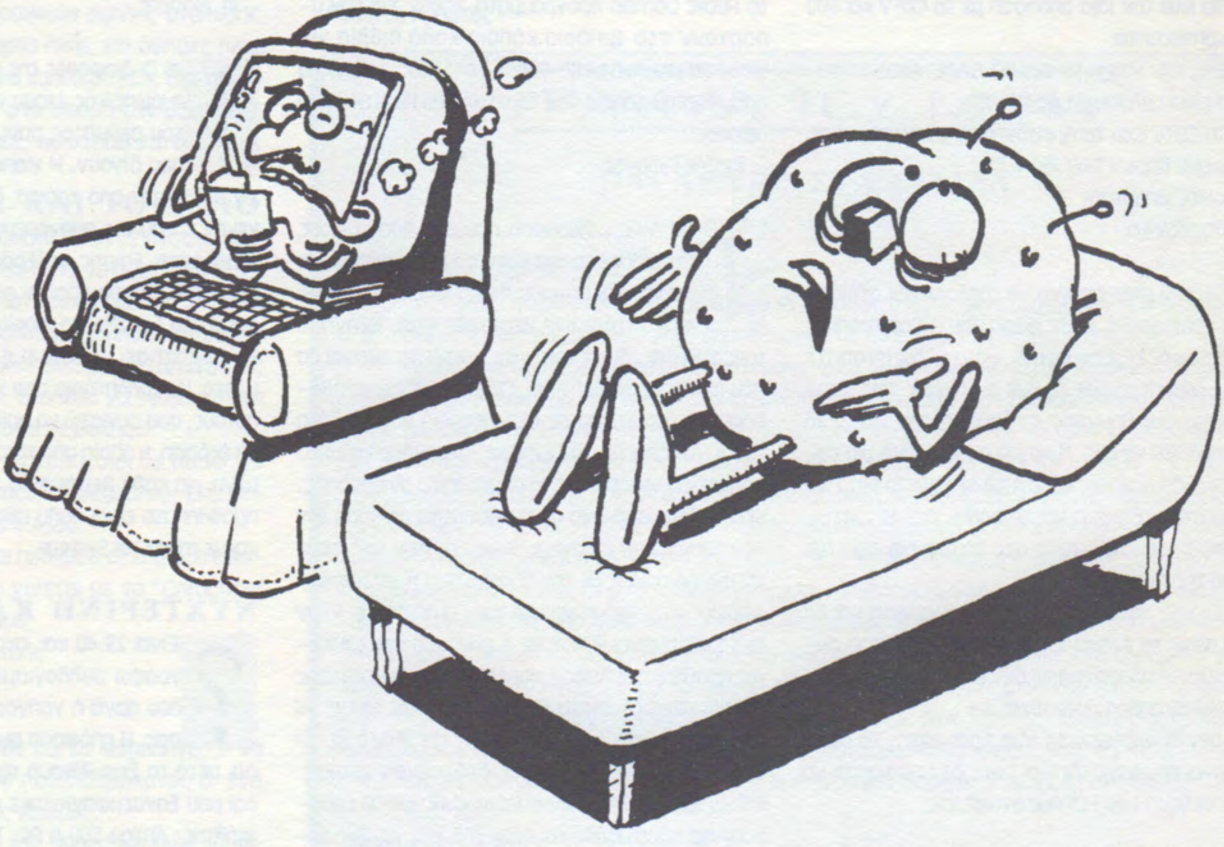
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***

**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΑΤΡΙΧΙΛΑ

? Αγαπητό περιοδικό,

Κι ενώ όλα ήταν ΟΚ, ξαφνικά μια ανατριχίλα κατακλύζει το κορμί μου. Ο λόγος; Amiga 500+. Ήδη φαντάζομαι την Amiga μου σκουριασμένη, σκονισμένη και ξεχασμένη. Για παρηγοριά, σε παρακαλώ, απάντησέ μου – αν γίνεται – στις εξής ερωτήσεις:

α) Αν αγοράσω τις ROMs με το Kickstart, τα νέα τσιπάκια γραφικών και το Workbench, θα έχω μια Amiga 500+ με 0,5 MB μνήμης; Με αυτά θα έχω ανάλυση 1.280x512 και βελτιωμένα γραφικά; Μπορείς να μου πεις πότε περίπου θα έρθουν;

β) Θα κυκλοφορήσει ξεχωριστό CD για Amiga 500; Θα έχει την ίδια απόδοση με το CDTV και 600 MB χωρητικότητα;

γ) Έχω την Amiga με ένα AT Once. Αυτό το σύστημα είναι καλύτερο από ένα XT;

δ) Το CDTV έχει τα προσόντα να αντικαταστήσει τα βαρέων βαρών 386, 486 κ.λπ.;

Σινανιάς Δημήτρης,
Θεσσαλονίκη

! Δεν είναι ανάγκη να τρελαίνεσαι στην ανατριχίλα, κάθε φορά που η Commodore βγάζει καινούριο μοντέλο, αγαπητέ Δημήτρη. Με το σετ των νέων τσιπ μπορείς να κάνεις θαυμάσια τη δουλειά σου, χωρίς να σε καταλάβει κανείς. Η Amiga σου θα γίνει μια κανονική A500+, χωρίς βέβαια το πρόσθετο μισό MB επάνω στην πλακέτα και το ρολόι. Για περαιτέρω πληροφορίες, σχημάτισε στο τηλέφωνό σου τον αριθμό της αντιπροσωπίας.

β) Έχουμε ακούσει ότι θα κυκλοφορήσει και θα μετατρέπει τη Amiga σε CDTV. Περισσότερο συγκεκριμένες πληροφορίες δεν έχουμε προς το παρόν. γ) Από άποψη ταχύτητας, ναι.

δ) Δεν συγκρίνεις τα ίδια πράγματα. Το CDTV δεν είναι υπολογιστής και ποτέ δεν πρόκειται να πάρει τη θέση των PCs που αναφέρεις.

ΟΙ SCARTΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

? ...Είμαι κάτοχος ενός Commodore 64, αλλά σκέφτομαι να αγοράσω μια Amiga 500, γύρω από την οποία περιστρέφονται και οι περισσότερες ερωτήσεις μου: α) Θα ήθελα να μάθω αν η Amiga μπορεί να συνδεθεί απευθείας με τηλεόραση, αν η τελευταία διαθέτει βύσμα Scart. Αν ναι, θα ήθελα να μάθω αν η εικόνα σε τηλεόραση είναι καλής ποιότητας, καθώς επίσης αν μπορούμε να έχουμε στερεοφωνικό τον ήχο της Amiga στην τηλεόραση, αν η τελευταία είναι στερεοφωνική. β) Θα ήθελα να μάθω ακόμη αν μπορούμε να ορίσουμε εμείς το μήκος του καλωδίου (π.χ. 5 ή 6 μέτρα). γ) Μπορούμε να συνδέσουμε την Amiga με ένα άλλο monitor (εκτός του 1084), αν αυτό διαθέτει είσοδο Scart και την κατάλληλη ανάλυση; δ) Μπορούμε να έχουμε τον ήχο της Amiga κατευθείαν στο στερεοφωνικό μας; ε) Θα ήθελα να μάθω από πού προμηθεύονται οι χρήστες τα Public Domain προγράμματα, καθώς και εάν υπάρχουν στο εμπόριο κάποια καλά βιβλία για γλώσσα μηχανής του 68000. στ) Πώς μπορώ να προμηθευτώ κάποια από τα τεύχη του Pixel που μου λείπουν;

Μάζος Γιώργος

! α) Αν η τηλεόρασή σου έχει βύσμα scart, τότε πάρε το manual της και το manual της Amiga και πήγαινε σε κάποιο ηλεκτρονικό εργαστήρι της περιοχής σου. Εξήγησέ τους τι θέλεις, δώσε τους τα manuals και εκείνοι θα σου φτιάξουν το καλώδιο. Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφώνησε στα γραφεία μας και ζήτα τον Α. Λεκόπουλο. β) Συνήθως, το μεγάλο καλώδιο αδυνατίζει υπερβολικά το σήμα, λόγω αντίστασης. Κι εδώ δεν μπορώ να σε συμβουλέψω με βάση την προσωπική μου εμπειρία. Ίσως θα ήταν καλύτερο να συνεννοηθείς με τον τεχνικό σου ή, ακόμη καλύτερα, με το τμήμα service της Commodore. γ) Αν το monitor είναι RGB, τότε η σύνδεση γίνεται χωρίς πρόβλημα. Επίσης, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το composite σήμα (video out), αν έχεις TV modulator, και να το στείλεις σε video in. δ) Βεβαίως. ε) Από τις βάσεις δεδομένων κυρίως. Βιβλία εκμάθησης γλώσσας μηχανής 68000 υπάρχουν πια πάρα πολλά και στην Ελλάδα. στ) Ένα τηλέφωνο στο τμήμα κυκλοφορίας περιοδικών της Compupress (9238672–5) και όλα θα τακτοποιηθούν.

ΠΟΣΟ ΣΝΟΜΠ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΓΙΑΠΩΝΕΖΕΣ;

? ..Είμαι 14 ετών και σκοπεύω να αγοράσω από την Ιαπωνία μια παιχνιδομηχανή. Σε παλαιότερο τεύχος είχες πει ότι η Sega Megadrive είναι φτιαγμένη με ιαπωνικές προδιαγραφές, και όχι με ευρωπαϊκές, και πως μόνο στις ευρωπαϊκές αγορές, όταν θα έρθει, θα έχει κανονικό καλώδιο και πλήρες TV modulator για να συνδεθεί με την τηλεόραση. α) Μήπως ξέρεις αν όλες οι καινούριες Sega έχουν πλήρες TV modulator και κανονικό καλώδιο (άσχετα αν πωλούνται στην Ιαπωνία ή στην Ευρώπη); β) Τι σημαίνει πως η Sega είναι φτιαγμένη μόνο για ιαπωνικές προδιαγραφές; Μήπως ότι θα προσαρμόζεται μόνο σε ιαπωνικές τηλεοράσεις; Αν ναι, εγώ που έχω μια Hitachi, θα μπορώ να συνδέσω τη Sega και να παίξω κανονικά; γ) Σε περίπτωση που δεν μπορώ να συνδέσω τη Sega στην τηλεόρασή μου (δεν έχει modulator), θα χρειαστεί να κάνω καμιά μετατροπή; Αν ναι, πού πρέπει να την κάνω; Στην Ιαπωνία ή στην Ελλάδα; δ) Υπάρχει το ίδιο πρόβλημα και με την Sega Master System, αν την αγοράσω από την Ιαπωνία;

Φ. Μάγκος

! α) Οι διαφορές της ιαπωνικής Sega και της ευρωπαϊκής έχουν να κάνουν με την τάση του ρεύματος που δέχονται και το σήμα που δίνουν. Η γιαπωνέζα Sega που αποκτήσαμε πριν από χρόνια, διέθετε μόνο RGB out, γεγονός που της απαγόρευε να συνδεθεί με κοινή τηλεόραση. Επίσης, οι έξοδοι σήματος από την υποδοχή RGB παρουσίαζαν ασυμβατότητα με το RGB σήμα που δεχόταν το monitor μας, με αποτέλεσμα να ξενυχτήσει σύσσωμη η σύνταξη για αρκετές μέρες, με κολλητήρια στα χέρια. Για τους λόγους αυτούς, σου συνιστώ να αρκεστείς στην ευρωπαϊκή έκδοση, η οποία υποστηρίζεται και είναι εγγυημένη για καλή λειτουργία. Παρόμοια, δυστυχώς, προβλήματα είναι πολύ πιθανό να αντιμετωπίσεις και με τη Master System.

ΝΥΧΤΕΡΙΝΗ ΚΑΤΑΘΛΙΨΗ

? Είναι 23:40 και, ακούγοντας Heavy Metal, γράφω συλλογισμένος αυτό το γράμμα, που αργά ή γρήγορα θα έχετε στα χέρια σας. Η απόφαση αυτή πάρθηκε για 2η φορά, μετά το ξεφύλλισμα του καινούριου Pixel, μια και μου ξαναεμφανίστηκε ο καθημερινός μου εφιάλτης: Amiga 500 ή PC; Τι κάνει την Amiga 500 τόσο ξεχωριστή; Ποιος είναι δηλαδή ο ιδανικός υπολογιστής για έναν απελπισμένο κάτοχο PC (Schneider Euro PC), που θέλει να αλλάξει υπολογιστή; Έχω διαβάσει πολλά παρόμοια γράμματα, αλλά δεν έχω αποφασίσει ακόμη. Συνεχώς κατακλύζομαι από διαφημίσεις για home computers και στο περιβάλλον μου υπάρχουν μόνο PCs. Ρώτησα φίλους μου και δεν βρήκα κάποια απάντηση (όλοι διχάζονται, παρ' όλο που είναι κάτοχοι PC). Αυτό που με προβληματίζει είναι το ότι δεν ξέρω τι εστί Amiga 500. Ακόμη, αν πάρω μια Amiga, τότε τα φροντιστήριά μου για μαθήματα Πληροφορικής σε PC πάνε χαμένα. Είμαι σε αδιέξοδο, όπου βλέπω δυο πόρτες ανοιχτές, η μια με φως και η άλλη χω–

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ρίς φως, αλλά με χαρούμενες φωνές. Ποια είναι πάλι η διαφορά μεταξύ ενός PC με οθόνη VGA και μιας Amiga; Περιμένω απάντηση με την ψυχή στο στόμα.

Παπακωνσταντόπουλος Γιάννης

! Ψυχραιμία. Κατ' αρχάς, κλείσε το stereo. Το Heavy Metal δεν είναι ό,τι χρειάζεται για λογικές σκέψεις. Και τώρα σκέψου μια τρίτη λύση. Αφού, όπως λες, ο συμβατός σού είναι απαραίτητος, λόγω μαθημάτων, μήπως θα ήταν καλύτερα να επενδύσεις στο ίδιο σου το μηχάνημα; Το PC έχει το μεγάλο προνόμιο ότι μπορεί να εξελιχθεί ανάλογα με τις οικονομικές δυνατότητες του χρήστη. Μια κάρτα γραφικών υψηλής ανάλυσης, ένα ποντίκι και μια κάρτα ήχου, και άφησες πίσω σου την Amiga. Δεν είναι καλύτερα έτσι; Δεν χρειάζεται πια να κρατάς στο στόμα την ψυχή σου. Μπορείς να την καταπιείς, για να πάει στη θέση της.

ΚΑΙ ΤΟ ΕΝΑ ΚΑΙ ΤΟ ΑΛΛΟ

? Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου, χρόνια τώρα, και θέλω να σου δώσω συγχαρητήρια για τη νέα σου μορφή. Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για home computers. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στην εξής απορία μου: Σκοπεύω να αγοράσω ένα Megadrive και θα ήθελα να σε ρωτήσω:

1) Με δεδομένο ότι το καλοκαίρι θα πάρω μια Amiga 500, αξίζει να πάρω το Megadrive; Έχει καλύτερα παιχνίδια από την A500;

2) Τα γραφικά του είναι πράγματι σε επίπεδο coin-op; Και κάτι άλλο. Τι γίνεται με το "Computer Show"; Θα το ξαναδούμε;

Παπανικολάου Δημήτρης
Ιθάκη

! 1) Και την A500 και το Megadrive; Τι να σου πω... δυο παιχνιδομηχανές σ' ένα γραφείο; Όπως νομίζεις.

2) Τα γραφικά του Megadrive είναι πράγματι εντυπωσιακά και αρκετές φορές κυμαίνονται σε επίπεδα ενός coin-op.

3) Όλα είναι υπό απόλυτο έλεγχο.

Νομίζετε ότι κι εμείς δεν θέλουμε να το ξαναδούμε; Ωστόσο, μερικά γράμματα στην ΕΤ1 θα βοηθούσαν. Γράψε με τους φίλους σου μερικά και στείλ' τα στη Μεσογείων.

DICK TRACEY

? Αγαπητό Pixel,
είμαι κάτοχος μιας Amiga 500. Διάβασα πριν από καιρό, στο τεύχος 73 του Ιανουαρίου 1991, σχετικά με το Tracey, το οποίο στερεώνεται στο ποντίκι της Amiga και σου επιτρέπει να σκανάρεις εικόνες από χαρτί. Ποια είναι η τιμή του και σε ποιο κατάστημα της Αθήνας μπορώ να το βρω;

Μπορώ να το χρησιμοποιήσω με πακέτα όπως το DPaint III ή Photon Paint 2;

Κόπανος Χρήστος

! Νομίζω ότι έχεις παρεξηγήσει λίγο τα πράγματα. Το Tracey δεν είναι scanner. Όλο κι όλο είναι ένα πλαστικό στόχαστρο, το οποίο στερεώνεται επάνω στο ποντίκι και χρησιμεύει για να "σημαδεύετε" το σχέδιο επάνω από το οποίο περνάει το ποντίκι, έτσι ώστε να μεταφέρεται με μεγαλύτερη ακρίβεια στην οθόνη.

Όπως καταλαβαίνεις, δεν χρειάζεται ειδικό interface και συνεργάζεται με οποιοδήποτε πρόγραμμα.

Περισσότερες πληροφορίες δεν έχουμε να σου δώσουμε εμείς, αλλά τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΣΤΑ ΣΙΡΙΑΛ

? Αγαπητό περιοδικό,
κατ' αρχάς συγχαρητήρια για την καινούρια εμφάνισή σου. Το μόνο πράγμα που πρέπει να διορθωθεί είναι τα λίγα reviews που δημοσιεύονται σε κάθε τεύχος. Ο λόγος που γράφω για πρώτη φορά, ενώ το αγοράζω από το πέμπτο τεύχος, είναι ότι θέλω να αναφερθώ στο φλέγον θέμα της πειρατείας. Είναι ανώφελο να υποστηρίζετε ότι δεν υπάρχει πειρατεία στην Ελλάδα. Υπάρχει και παραϋπάρχει. Μια ματιά στις αγγελίες σας θα σας πείσει. Σίγουρα, η πειρατεία δεν είναι καλή, γιατί έτσι οι εταιρίες δεν βγάζουν αρκετά χρήματα, ώστε να μπορούν να πληρώσουν τους προγραμματιστές, για να φτιάξουν οι τελευταίοι καλά παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά όμως, μερικά παιχνίδια είναι επιεικώς απαράδεκτα και κοστίζουν αρκετά λεφτά. Η λύση που πρέπει να υιοθετηθεί είναι το σύστημα που έχουν τα shareware παιχνίδια, δηλαδή να βλέπει κανείς τι αγοράζει. Επίσης, αυτό που πρέπει εσείς να κάνετε είναι να μη δημοσιεύετε εικόνες με πειρατικά προγράμματα και νεκροκεφαλές, για δύο κυρίως λόγους: α) Οι περισσότεροι users δεν φοβούνται, γιατί δεν τους ξέρει κανείς. β) Συλλαμβάνοντας ένα δυο χρήστες δεν κάνουμε τίποτε σημαντικό. Μάλλον θα ξέρετε ότι υπάρχουν οργανωμένες ομάδες στο εξωτερικό, οι οποίες παίρνουν αυθεντικά προγράμματα και στη συνέχεια τα σπάνε και τα στέλνουν παντού. Ακόμη, μη γράφετε ότι στα 20 πειρατικά παιχνίδια δουλεύουν μόνο τα 2-3. Συνοψίζοντας, πιστεύω πως πρέπει να προσπαθήσετε να πείσετε τους users ότι τα πειρατικά προγράμματα δεν κάνουν καλό και έχουν ως αποτέλεσμα να μη βγαίνουν πια καλά προγράμματα και να κλείνουν διάφορες εταιρίες (cinemaware).

Θεοδωράκος Ιωσήφ
Ένας παλιός πειρατής

! Μάλιστα... Όλες οι απόψεις είναι σεβαστές, αγαπητέ Ιωσήφ. Θα πρέπει, πάντως, να σου πούμε ότι έχουμε κάποιες αντιρρήσεις. Η γνωριμία με τα νέα παιχνίδια γίνεται μέσα από τις στήλες των περιοδικών, έτσι δεν είναι; α) Το ότι οι users είναι άγνωστοι δεν σημαίνει ότι δεν φοβούνται για την παράνομη πράξη τους. Αν ήταν έτσι, τότε όλοι οι κλέφτες θα έπρεπε να ένιωθαν ατρόμητοι. β) Γνωρίζουμε την κατάσταση, αλλά δεν μπορούμε να στείλουμε εκπαιδευμένους κομάντος να βομβαρδίσουν τα γραφεία των hackers του εξωτερικού. Προσπαθούμε απλά να περιορίσουμε το φαινόμενο στη δική μας χώρα, η οποία άλλωστε μας απασχολεί κατά κύριο λόγο. Όσο για τη μέθοδο της πειθούς, τι άλλο νομίζεις ότι εφαρμόζουμε χρόνια τώρα; Εσύ που μας διαβάζεις από παλιά, θα πρέπει να θυμάσαι τα ρεπορτάζ και τις συνεντεύξεις που έχουν δημοσιευτεί στο Pixel μέχρι σήμερα. Άλλωστε, εμείς δεν ηγούμαστε καμιάς σταυροφορίας ενάντια στους πειρατές. Το μόνο που ζητάμε είναι να βάζουν το όνομά τους στις αγγελίες πώλησης software, για να νιώθουμε εντάξει απέναντι στο κοινό μας και στην αγορά. Κάνουμε λάθος;

Mr. Byte

Αγαπητοί αναγνώστες – φίλοι, και αυτό το μήνα συνεχίζουμε τη δημοσίευση των αποριών σας, μέσα από τη στήλη Mr Byte, πιστεύοντας ότι λύνουμε κάποιες από αυτές και ότι σας δίνουμε βοήθεια στην εξέλιξή σας στο χώρο των υπολογιστών. Μην ξεχνάτε όμως ότι αυτή η στήλη βασίζεται στα γράμματά σας, τα οποία περιμένουμε στη διεύθυνση του περιοδικού.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΜΟΝΟ DRIVE

? Αγαπητό PIXEL,
είμαι χρήστης και κάτοχος, εδώ και αρκετό καιρό, μιας Amiga 500 με 1 floppy drive, την οποία χρησιμοποιώ, για να κρατώ αρχείο των δίσκων και των κασετών μου. Τελευταία, έχω αρχίσει να ασχολούμαι με το AmigaDOS, όμως τα προβλήματα που μου παρουσιάζονται είναι αρκετά. Επειδή έχω ένα μόνο drive (το εσωτερικό), μου ζητά να αλλάζω συνεχώς δισκέτες, όταν θέλω να εκτελέσω μία εντολή. Αυτό, πέρα από το ότι είναι κουραστικό, μου δημιουργεί και αρκετά προβλήματα: Π.χ. δίνοντας dir, πρέπει να δηλώνω το όνομα του δίσκου που αναφέρομαι κάθε φορά ή να κάνω current το directory που ασχολούμαι, αλλιώς το DOS μου δίνει πληροφορίες για το δίσκο του Workbench κ.λπ. Υπάρχει κάποιος τρόπος, για να γλιτώσω αυτή την ταλαιπωρία;

Ξυλογιάννης Κώστας

! Φίλε Κώστα,
το πρόβλημα που εντοπίζεις το αντιμετωπίζουν όλοι όσοι ξεκινούν να ασχοληθούν με το AmigaDOS. Δημιουργείται από την έλλειψη εντολών που υπάρχουν μόνιμα στη μνήμη. Έτσι κάθε φορά που δίνεις μια εντολή, η Amiga ψάχνει στο directory με όνομα C (από το "commands") του δίσκου που ξεκίνησε το σύστημα (π.χ. Workbench). Αν δεν έχεις τη δισκέτα του Workbench στο drive, σου τη ζητά. Αν είχες δύο drives, θα έβρισκε μόνη της η Amiga τη δισκέτα του Workbench στο ένα και τη δισκέτα εργασίας στο άλλο, οπότε δεν θα χρειαζόταν αλλαγή. Έτσι πρόταση πρώτη: δεύτερο drive. Οικονομικότερες λύσεις: Αν χρησιμοποιείς το SHELL, για να δίνεις τις εντολές, υπάρχει μια εντολή με όνομα RESIDENT. Με αυτήν την εντολή, μπορείς να αποθηκεύσεις μια άλλη εντολή του AmigaDOS στη μνήμη και να τη χρησιμοποιείς από εκεί, χωρίς να βάζεις κάθε φορά τη δισκέτα του Workbench. Στο manual του AmigaDOS 1.3 αναφέρονται οι παράμετροι και "ιδιοτροπίες" αυτής της εντολής. Τελευταία λύση - λειτουργεί και από το CLI - είναι να ανοίξεις ένα directory με όνομα C στην RAM:. Αντιγράφεις τις εντολές που σου χρειάζονται, από το directory C του Workbench, στο RAM:C. Τέλος, δίνεις ASSIGN C: RAM:C και τώρα η Amiga ψάχνει στη RAM: για τις εντολές και τέρμα οι αλλαγές δίσκων. Αν όμως χρησιμοποιείς αρκετές εντολές του DOS, ίσως χρειαστείς μια επέκταση μνήμης. Μια τελευταία και πολύ απλή λύση, η οποία δεν σε γλιτώνει όμως από το disk swapping, είναι να δίνεις το όνομα της εντολής ακολουθούμενο από ένα '?', χωρίς καμία παράμετρο. Έτσι φορτώνεται η εντολή και περιμένει για τις παραμέτρους, δίνοντάς σου την ευκαιρία να αλλάξεις τη δισκέτα όπου ασχολείσαι.

C LONG INTEGERS

? Αγαπητό περιοδικό,
πρώτα θα σε συγχαρώ για την πλούσια και καλά ενημερωμένη ύλη σου και θα σου ευχηθώ καλή χρονιά. Έχω μια Amiga 500 και εκτός από τα παιχνίδια, που φυσικά χρησιμοποιώ εκτεταμένα, προσπαθώ να φτιάξω και ένα μικρό intro. Η γλώσσα που έχω διαλέξει είναι η Aztec C. Τα προβλήματα που μου παρουσιάζονται είναι αρκετά, αλλά αυτά που θέλω να επισημάνω είναι τα εξής: 1ον, η σύνταξη της SetFont, η οποία περιγράφεται στο Amiga ROM Kernel Manual, σαν SetFont (font, rp); δεν τρέχει και, 2ον, η σύνταξη της ScrollRaster που "κολλάει" την AMIGA - π.χ. ScrollRaster (rp, 1, 1, 300, 150);

Μίλτος Κομιανός
Αθήνα - Νίκαια

! Αγαπητέ Μίλτο, Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και σου ευχόμαστε χρόνια πολλά. Τώρα στα προβλήματά σου: το πρώτο είναι τυπογραφικό λάθος: η σύνταξη της SetFont είναι ανάποδα από ό,τι την έχεις δώσει: SetFont (rp, font); με rp δείκτη σε δομή RastPort και Font, δείκτης σε δομή TextFont. Αν είχες ψάξει στα παραδείγματα του manual, θα την είχες δει να συντάσσεται σωστά. Τώρα το θέμα της ScrollRaster αλλά και πολλών άλλων συναρτήσεων βιβλιοθήκης: οι παράμετροι που παίρνουν πρέπει να είναι τύπου long integer. Αν δώσεις κάποια μεταβλητή αυτού του τύπου, δεν υπάρχει πρόβλημα. Αν δώσεις όμως σταθερούς αριθμούς, πρέπει να τους δηλώσεις σαν long. Αυτό γίνεται βάζοντας ένα L μετά τον αριθμό: ScrollRaster (rp, 1L, 1L, 300L, 150L); Το ίδιο τέχνασμα ίσως να σου χρειαστεί και κατά τη δήλωση ορισμένων δομών δεδομένων.

RAM DISK.info

? Αγαπητό περιοδικό,
χρόνια πολλά και καλή χρονιά. Δεν θα επεκταθώ στα αυτονόητα και ειλικρινή - καθιερωμένα - συγχαρητήρια για την πολύ προσεγμένη έκδοσή σου. Είμαι χρόνια αναγνώστης σου και θα συνεχίσω να είμαι πιστός σου φίλος. Το 1990 και μετά από παρότρυνσή σου απόκτησα μία Amiga 500. Κάπως αργοπορημένα λοιπόν σου γράφω, για να σου περιγράψω μια μικρή απορία μου, κυρίως από περιέργεια. Έχω στη συλλογή μου μία δισκέτα, η οποία μόλις φορτώσει και εμφανιστεί η οθόνη του Workbench, έχει σαν icon της RAM DISK ένα chip-άκι, ενώ πάντα το RAM disk εμφανίζεται σαν μία πολύ απλή δισκέτα. Πώς είναι δυνατό να γίνει αυτό;

Τσιλογιάννης Γιάννης
Αθήνα

! Χρόνια Πολλά,
φίλε Γιάννη και σε εσένα, και σου απευθύνω ένα - καθιερωμένο - ευχαριστώ. Το να αλλάξεις το icon του RAM DISK είναι πολύ απλό, φτάνει να έχεις μια μικρή ευχέρεια στη χρήση του IconED, σχεδιαστικό πρόγραμμα για Icons. Η λειτουργία του περιγράφεται στο manual της Amiga. Φτιάξε λοιπόν ένα icon τύπου Disk και σώσε το στη RAM: με όνομα Disk.info. Μόλις τελειώσεις και κλείσεις το πρόγραμμα Disk.info, άνοιξε το SHELL (ή το CLI) και δώσε LOADWB και πάτα το RETURN. Το Icon του RAM DISK έχει αλλάξει στο σχήμα που μόλις έφτιαξες με τον IconED. Αν θέλεις αυτό να γίνεται αυτόματα, μόλις κάνεις boot με αυτή τη δισκέτα, πρέπει να κάνεις λίγη δουλειά ακόμα: δώσε στο SHELL copy RAM:Disk.info DFO: RAMicon και πάτα RETURN. Μετά δώσε copy RAM:Disk.info DFO: RAMicon και πάτα RETURN. Με το πληκτρολόγιο, κάπου πριν από τη γραμμή που περιέχει την εντολή LoadWB, πρόσθεσε τη γραμμή: COPY SYS:RAMicon RAM:Disk.info. Τέλος, πάτα ESC και x και RETURN. Μόλις κλείσει το λαμπάκι του drive, η δουλειά τέλειωσε και το RAM DISK έχει νέο icon. Αν ήθελες κάτι πιο σύνθετο, χρησιμοποίησε και το πρόγραμμα IconMerge, για να φτιάξεις ένα εναλλακτικό icon, που θα εμφανίζεται όταν επιλεγεί το RAM DISK icon.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Βαδίζουμε στον ένατο χρόνο της κυκλοφορίας του περιοδικού, το ξέρετε; Το Pixelάκι περπατάει στα εννιά του. Ποιοι από εσάς θυμούνται το πρώτο τεύχος, ποιοι από εσάς το έχουν δει; Αιώνες πριν, έτσι; Κι όμως δεν ήταν παρά το 1983.

Από τότε πολλά πέρασαν και πολλά άλλαξαν. Κλασική φράση, αλλά είναι γεγονός.

Τότε, όλοι παλεύαμε με έναν ZX Spectrum και 16 Κ μνήμης - σήμερα οι περισσότεροι ζητούν δρόμους πέρα απ' τα 200 Mbytes.

1. Ποιον υπολογιστή έχετε;

....

....

2. Είστε ευχαριστημένος απ' αυτόν;

ΝΑΙ ❑

ΟΧΙ ❑

3. Όταν αγοράσατε τον υπολογιστή σας, το κάνατε για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό; Γράψτε μας ποιος ήταν αυτός (ο πραγματικός, όχι εκείνος που είπατε στους γονείς σας) και αν τον χρησιμοποιείτε σήμερα γι' αυτόν το σκοπό. Αν όχι, γιατί;

....

....

....

....

....

4. Με ποιον τρόπο παίρνετε το Pixel;

Α. Είμαι συνδρομητής. ❑

Β. Το αγοράζω από το περίπτερο. ❑

Γ. Το αγοράζω από κάποιο Computer Shop. ❑

5. Διαβάζετε το PIXEL:

Α. Κάθε μήνα ❑

Β. 4-8 φορές το χρόνο ❑

Γ. Μερικά τεύχη σποραδικά ❑

6. Πόσοι ακόμα διαβάζουν το δικό σας PIXEL;

....

....

7. Πείτε μας πώς σας φαίνεται η καινούρια μορφή του περιοδικού, όπως διαμορφώθηκε από το Σεπτέμβριο (τεύχος 80).

....

....

....

8. Υπάρχει κάτι που δεν σας αρέσει στο PIXEL και τι είναι αυτό;

....

....

....

9. Αν κάποιος σας ρωτούσε "τι περιοδικό είναι το PIXEL;", πώς θα του το περιγράφατε;

....

....

....

....

10. Υπάρχουν κάποια θέματα, με τα οποία ασχολείστε και θα θέλατε να δείτε στο Pixel;

....

....

11. Ποια η γνώμη σας για τις στήλες του περιοδικού;

	Πολύ καλή	Καλή	Μέτρια	Αδιάφορη	Κακή
Modus Vivendi	❑	❑	❑	❑	❑
Terra Informatica	❑	❑	❑	❑	❑
Console News	❑	❑	❑	❑	❑
Computer News	❑	❑	❑	❑	❑
Hi - Tech	❑	❑	❑	❑	❑
Εδώ Λονδίνο	❑	❑	❑	❑	❑
Άνω Θρώσκω	❑	❑	❑	❑	❑
Θέμα	❑	❑	❑	❑	❑
Ματιές στο Αύριο	❑	❑	❑	❑	❑
Software Flash	❑	❑	❑	❑	❑
Special Review	❑	❑	❑	❑	❑
Software Review	❑	❑	❑	❑	❑
Top Games	❑	❑	❑	❑	❑
Adventure	❑	❑	❑	❑	❑
Adventure SOS	❑	❑	❑	❑	❑
Hints 'n' Tips	❑	❑	❑	❑	❑
Console Tips	❑	❑	❑	❑	❑
Public Domain	❑	❑	❑	❑	❑
Χωρίς Joystick	❑	❑	❑	❑	❑
Ευθυμογράφημα	❑	❑	❑	❑	❑
Αλληλογραφία	❑	❑	❑	❑	❑
Mr Byte	❑	❑	❑	❑	❑
Peek & Poke	❑	❑	❑	❑	❑
System Interface	❑	❑	❑	❑	❑
Programming	❑	❑	❑	❑	❑
Αγγελίες	❑	❑	❑	❑	❑
Games for Ever	❑	❑	❑	❑	❑
Tests (περιφερειακών και υπολογιστών)	❑	❑	❑	❑	❑
Οδηγός Αγοράς					
Γράμμα Αρχισυντάκτη (αν το διαβάζετε ποτέ)	❑	❑	❑	❑	❑

12. Πολλές φορές, έχουμε βάλει στο Pixel θέματα που αφορούν γενικότερα το χώρο της Νέας Τεχνολογίας (π.χ. Αυτοματο-ποιημένο Σπίτι, ο Larry Laffer στην Αθήνα / Pixel 82, Ταξιδέψτε στο Διάστημα, Sexy Software / Pixel 81 κ.λπ.). Τα θέματα αυτά (μπορείτε να διαλέξετε περισσότερες από μια κατηγορίες):

Α. Σας ξένισαν ❑

Β. Σας άφησαν αδιάφορο ❑

Γ. Σας ενδιέφεραν και τα διαβάσατε ευχάριστα ❑

Δ. Σας ενδιαφέρουν γενικότερα και θέλετε να δείτε και άλλα παρόμοια στο μέλλον ❑

Τότε, όλοι ήξεραν απέξω και ανακατωτά την Basic (τουλάχιστον) - σήμερα πολύ λίγοι έχουν πατήσει περισσότερα από τα πλήκτρα του reset στον υπολογιστή τους.

Το περιοδικό ακολούθησε τα βήματα της αγοράς των home υπολογιστών στην Ελλάδα, έχοντας όμως παράλληλα τα μάτια του στραμμένα και στο εξωτερικό.

Μαζί με όλα αυτά άλλαζε και μεταβαλλόταν και η μορφή του: στην αρχή ασπρόμαυρο, μετά δίχρωμο, μετά τετράχρωμο, για να φτάσουμε στο Σεπτέμβρη του 1991, που είχαμε και τις τελικές αλλαγές. Το Pixel απέκτησε μεγαλύτερο σχήμα, περισσότερο χρώμα και σταθεροποίησε τις στήλες του. Όλοι εμείς, που δουλέψαμε για το σχεδιασμό της μορφής του περιοδικού, πιστεύουμε ότι μπορούμε να καμαρώνουμε πως φτιάξαμε ένα από τα ομορφότερα περιοδικά του ελληνικού ειδικού τύπου.

Ωστόσο, ένα περιοδικό δεν είναι τίποτα χωρίς τη γνώμη εκείνων που το διαβάζουν. Έτσι, φτιάξαμε για άλλη μια φορά ένα ερωτηματολόγιο και ζητάμε τη γνώμη σας για το Pixel.

Θέλουμε να απαντήσετε όλοι, γιατί - τελικά - κερδισμένοι απ' τη βελτίωση του περιοδικού θα είστε εσείς. Αφήστε που όσοι απαντήσουν θα περιμένουν τους επόμενους μήνες κάποια έκπληξη. Δεν σας λέμε περισσότερα. Περιμένουμε.

Κόψτε το κουπόνι με τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:

Προς περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 ,
117 42 Αθήνα

PEEK & POKE

ENCRYPTION
ZX SPECTRUM

Με τη ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, έχετε τη δυνατότητα να κρυπτογραφήσετε δεδομένα ή/και προγράμματά σας, έτσι ώστε να μην είναι αναγνώσιμα από άλλους. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και το τρέχετε. Κατόπιν, θα ορίσετε μια συνάρτηση με "10 DEF FN ((A$, S, L)=USR <αρχική διεύθυνση>." Για να κρυπτογραφήσετε τώρα μια περιοχή μνήμης που αρχίζει από τη θέση X και έχει μήκος Y, δίνετε "RANDOMIZE FN ((P$, X, Y)", όπου P$ είναι ένα string (password) και δεν πρέπει να είναι κενό (αλλιώς η ρουτίνα δεν κάνει τίποτε). Η αποκρυπτογράφηση γίνεται καλώντας τη ρουτίνα για δεύτερη φορά

```
1 REM * * PEEK & POKE * *
2 REM * * ENCRYPTION * *
10 LET T=0
20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+67
30 READ A: POKE F, A: LET T=T+A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT><T THEN PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0:
STOP
100 DATA 42, 11, 92, 17, 4, 0, 25, 78, 35, 70, 197,
 35, 78, 35, 70, 120, 177, 32, 2, 209,
 201, 30, 6, 25, 197, 78, 35,
 70, 197, 221, 225, 28, 25, 94, 35, 86,
 193, 225, 229, 197, 122, 179, 40, 18, 221, 126, 0,
 174, 221, 119, 0, 27, 221, 35, 11, 35, 120, 177,
 40, 232, 24, 234, 193, 193, 1,
 1, 0, 201, 6691.
```

ΔΙΑΒΑΣΜΑ JOYSTICK PORT ΑΠΟ C
ATARI ST

Μεγάλος μπελάς είναι το διάβασμα της κατεύθυνσης του joystick από τη C, μια και χρειάζεται να ανοιχτεί η Gameport device κ.λπ κ.λπ κ.λπ. Τα πράγματα όμως είναι πολύ απλά, αν κάνουμε ένα PEEK στους Registers που αντιστοιχούν στις θύρες των joysticks και διαβάσουμε απευθείας την τιμή, παρά αν αφήσουμε το σύστημα να τη χειριστεί. Το παρακάτω Listing κάνει αυτήν ακριβώς τη δουλειά, τυπώνοντας μερικά ενημερωτικά μηνύματα στην οθόνη.

```
#define PORT 2
short *port= 0xDFF008+ 2*PORT;
char *cia = 0xBFE001;
void main ()
{
for (;;) {
if (*joy&2) printf (RIGHT\n");
if (*joy&512) printf ("LEFT\n);
if (*joy&<<1^*joy)&1) printf
("DOWN\n);
  if (*joy&<<1^*joy) &256) printf
("UP\n");
  IF (! (*CIA&64*PORT)) {
  printf ("FIRE\n");
  break;
  } /* end of block */
  } /* end of for... loop */
  } /* end of main */
```

ΖΩΓΡΑΦΙΣΜΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ WORKBENCH
AMIGA

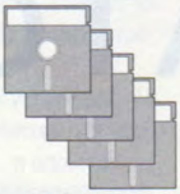
Το παρακάτω listing δείχνει πώς μπορούμε να ζωγραφίσουμε απευθείας στην οθόνη του Workbench, έξω από τα όρια του παραθύρου που ανοίγει η BASIC ή, καλύτερα, χωρίς να μας ενδιαφέρει αν υπάρχουν ενοχλητικά παράθυρα, icons κ.λπ. πάνω της. Βέβαια, αν κάποιο άλλο πρόγραμμα προσπαθεί να γράψει στην οθόνη εκείνη τη στιγμή, τα αποτελέσματα είναι απερίβλεπτα.

Αν ανοίξετε μια άλλη οθόνη (αμέσως μετά την εντολή LIBRARY graphics .library), τότε η έξοδος θα πηγαίνει εκεί και όχι στην οθόνη του Workbench. Οι ρουτίνες που χρησιμοποιούνται είναι οι Move& που μετακινεί το δρομέα ζωγραφικής και η Draw& που ζωγραφίζει γραμμές, από τη θέση του δρομέα, έως το σημείο που δηλώνεται στην ίδια την εντολή.

```
DECLARE FUNCTION GetRGB4&() LIBRARY
DECLARE FUNCTION Flood&() LIBRARY
DECLARE FUNCTION SetAPen&() LIBRARY
DECLARE FUNCTION Move&() LIBRARY
DECLARE FUNCTION Draw&() LIBRARY

LIBRARY "graphics.library"
scn& = PEEKL (WINDOW (7) + 46)
rp& = scn& + 84
WINDOW CLOSE 1
a&=SetAPen& (rp&,2)
a&=Move&(rp&,20,10) 'Μετακινεί το δρομέα
στο pixel (20,10)
a&=Draw&(rp&,400,130) 'ζωγραφίζει γραμμή
από το (20,10) στο (400,130)
 FOR t=1 TO 10000:NEXT
 WINDOW 1,"", (0,0) - (200,100),15,-1
 LIBRARY CLOSE
```

GOLDEN DISKS



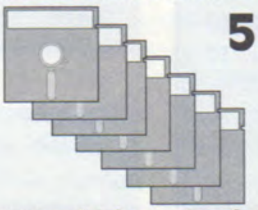
5 δισκέτες, 7 παιχνίδια και οδηγίες χρήσεως στα ελληνικά



- **BLAST:** Ενας ευχάριστος συνδυασμός breakout και "squash". Υπάρχει και δυνατότητα για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο παιχτών.
- **JOUST:** Ενα γνωστό arcade game, στο οποίο ελέγχετε μια... καμήλα και πετάτε προσπαθώντας να μείνετε ζωντανός. Γρήγορο και με πολλά χρώματα.
  CHAGUNITZU: Ενα conversion του παλιού Boulderdash. Πρόκειται για ένα κλασικό arcade game που θα "μιλήσει" και στις στρατηγικές σας ικανότητες.
- **MILLEBV4:** Η μεταφορά ενός έξυπνου επιτραπέζιου παιχνιδιού στον υπολογιστή σας. Ενας συνδυασμός τύχης και στρατηγικής
- **SHOOTING GALERY:** Μεταφορά και μετατροπή του παιχνιδιού που παίζαμε στα arcade rooms πριν από πολλά χρόνια.
- **DANGEROUS DAVE:** Ενα platform game με πολλή δράση, όμορφα χρώματα και πολλές πίστες.
  LINE WARS: Ενα διαστημικό shoot 'em up που στα γραφικά του μοιάζει με το Elite.Υπάρχει δυνατότητα για παιχνίδι δύο παιχτών, μέσω modem.

Τιμή: 5.500 δρχ.

5 adventures με ελληνικές οδηγίες





Και Τηλεφωνικές Παραγγελίες στο 9217428 εσωτ. 342

Πέντε adventures-επιλογές του Αντρέα Τσουρινάκη. Ενα πακέτο με επτά δισκέτες.

- **BEYOND THE TITANIC:** Βρίσκεστε επάνω στο μοιραίο κρουαζιερόπλοιο, στο πρώτο και τελευταίο του ταξίδι. Εσείς ξέρετε τι θα συμβεί! Θα τα καταφέρετε να επιβιώσετε; (CGA, EGA)
- **HUGO'S HOUSE OF HORRORS:** Ο Hugo μπλέκεται, σε ένα παλιό ερειπωμένο σπίτι, με πολύ παράξενους ενοικιαστές. Ενα παιχνίδι με προδιαγραφές εφάμιλλες των καλύτερων τίτλων στους adventure πίνακες επιτυχιών με user interface που χρησιμοποιούν τα σημερινά games. (EGA)
- **DRACULA IN LONDON:** Το κλασικό θρίλερ του κινηματογράφου. Ο μύθος του Κόμη με την ασυνήθιστη δίαιτα ... ή μήπως ο μύθος δεν είναι μύθος; Γίνετε εσείς ο πρωταγωνιστής σε ένα πραγματικό φιλμ νουάρ.(CGA, EGA)
- **SUPERNOVA:** Ενα θαυμάσιο adventure με πρωτότυπη υπόθεση, που εξελίσσεται σε ένα διαστημικό σταθμό και θα σας συναρπάσει. (CGA, EGA)
- **CAVE QUEST:** Ενα τρομερό role playing παιχνίδι που εξελίσσεται στο χτες. Πολλοί εχθροί και μεγάλη αναζήτηση. Προσέξτε και να είστε έτοιμοι. (CGA, EGA)

Τιμή: 9.300 δρχ.

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι, κόψτε το και στείλτε το στη διεύθυνση:

Κερδίστε έκπτωση 15% στα δύο πακέτα

Προς περιοδικό
PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

Κερδίστε έκπτωση 25% από τρία πακέτα και πάνω

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΝΑΙ, ΝΑΙ, ΝΑΙ, θέλω να μου στείλετε τα παρακάτω GOLDEN PACKS.

GOLDEN PACK 1	❒	τιμή 5.200 δρχ.	Δικαιούμαι έκπτωση 15% ❒
GOLDEN PACK 2	❒	τιμή 4.850 δρχ.	Δικαιούμαι έκπτωση 25% ❒
GOLDEN PACK 3	❒	τιμή 8.200 δρχ.	
GOLDEN PACK 4	❒	τιμή 5.500 δρχ.	
GOLDEN PACK 5	❒	τιμή 9.300 δρχ.	ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ:..............................δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘΜΟΣ: ....

ΠΟΛΗ:..ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ: ....

ΗΛΙΚΙΑ: ....ΤΗΛ.:..

Τα έξοδα αποστολής βαρύνουν τον παραλήπτη

Ελάχιστο χρονικό αποστολής περιθώριο: 20 μέρες

Οι προσφορές ισχύουν όσο υπάρχει stock.

AmigaDOS BATCH PROCESS

Τον προηγούμενο μήνα, ασχοληθήκαμε με τα batch files και είδαμε τι είναι καθώς και μερικές από τις δυνατότητές τους. Αυτό το μήνα θα συνεχίσουμε επεκτεινόμενοι στο χειρισμό αριθμητικών αποτελεσμάτων και σφαλμάτων μέσα από τα batch files. Επιπλέον, θα δούμε πώς αλληλεπιδρούν με το χρήστη και πώς μπορούμε να τα χρησιμοποιούμε μέσα από το περιβάλλον του Workbench.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Θα αρχίσουμε λοιπόν αυτό το μήνα με μια υπενθύμιση. Τα περισσότερα από τα θέματα που θίγονται σε αυτό το άρθρο απαιτούν τη χρήση του AmigaDOS 1.3. Αυτό γιατί α) κάποιες από τις εντολές που χρησιμοποιούνται δεν υπάρχουν καν στο 1.2 και β) περισσότερες από αυτές που υπήρχαν στο 1.2, στο 1.3 είναι αρκετά τροποποιημένες, έτσι ώστε να μπορούν να πάρουν μερικές ακόμα χρήσιμες παραμέτρους (π.χ. οι αριθμητικές δυνατότητες της IF). Βέβαια, λέγοντας AmigaDOS 1.3 δεν εννοούμε ότι είναι απαραίτητο και το KickSart 1.3. Όλα τρέχουν και με το KickStart 1.2.

Αλλά ας αρχίσουμε δουλειά. Όπως και τον προηγούμενο μήνα, κάνετε boot με τη δισκέτα του Workbench 1.3 και ξεκινάτε το SHELL. Στην οθόνη εμφανίζεται ένα παράθυρο με την ένδειξη "1.SYS>" και το δρομέα να περιμένει τις εντολές μας. Καλό θα ήταν να ανοίξετε το παράθυρο αυτό, ώστε να καταλάβει όλη την οθόνη.

Πρώτο θέμα μας μια συμπληρωματική πληροφορία για την εντολή SKIP. Η εντολή SKIP, πέρα από τις συντάξεις που είδαμε τον προηγούμενο μήνα έχει ακόμα έναν τρόπο σύνταξης, χωρίς καμία απολύτως παράμετρο.

Σε αυτή την περίπτωση είναι απαραίτητη η χρήση μιας επιπλέον εντολής, της ENDSKIP, η οποία θα ακολουθεί τη SKIP μετά από κάποιες εντολές. Το αποτέλεσμα θα είναι, μόλις εκτελεστεί η SKIP, να αγνοηθούν οι εντολές που υπάρχουν μεταξύ SKIP και ENDSKIP και να συνεχιστεί η εκτέλεση του batch file, αμέσως μετά την εντολή ENDSKIP. Ακολουθεί παράδειγμα:

```
IF EXISTS myfile
SKIP
ENDIF
ECHO "OK. The file exists"
QUIT
ENDSKIP
ECHO "File does not exist"
```

Όπως θα έχετε διαπιστώσει, η καρδιά των batch files είναι η εντολή IF. Οι δυνατότητες των batch files αντλούνται από τη λογική της IF...ELSE...ENDIF. Έχουμε δει λοιπόν πώς μπορούμε να ελέγξουμε την ύπαρξη ενός φακέλου (παράμετρος EXISTS) και την ισότητα δύο μεταβλητών - ονομάτων - (EQ). Θα δούμε τώρα πώς μπορούμε να συγκρίνουμε δύο ονόματα με σκοπό την ταξινόμηση.

Εκτός από τη σχέση EQ, υπάρχουν δύο ακόμα σχέσεις που επιτρέπουν την κατάταξη των ονομάτων: η GT και η GE. Η πρώτη σημαίνει "μεγαλύτερο από" (Greater Than) και η δεύτερη "μεγαλύτερο ή ίσο" (Greater or Equal). Έτσι μπορούμε να συγκρίνουμε δύο ονόματα (τα οποία μπορεί και να περιέχονται σε κάποιες μεταβλητές) και να πράξουμε ανάλογα.

Η σύγκριση γίνεται ακριβώς όπως και στην αλφαβητική κατάταξη.

Σημειωτέον, το LT (μικρότερο) μπορεί να αντικατασταθεί από τον NOT GE και το LE (μικρότερο ή ίσο) με τον NOT GT.

Τα παραπάνω συγκριτικά έχουν όμως μία ακόμη χρήση: αριθμητική. Ας δούμε πώς μπορούμε να ελέγξουμε αριθμητικές παραστάσεις.

Η εντολή IF μπορεί να συγκρίνει αριθμούς, αν προσθέσουμε τη λέξη VAL (value). Κατά τα άλλα, η σύνταξη και η χρήση της εντολής είναι η ίδια.

Ένα παράδειγμα είναι αυτό που ακολουθεί και εκτελεί τα εξής: ελέγχει την ολική μνήμη που έχει ελεύθερη η Amiga σας και, αν τη βρει πάνω από 300 KBytes, φορτώνει το πρόγραμμα Intro.

Θα μπορούσε να σας χρησιμεύσει, για να ξεκινάτε προγράμματα που θέλουν πάνω από ένα ορισμένο ποσό μνήμης ελεύθερο, για να τρέξουν.

```
Avail >env:memory total
IF VAL $memory GT 300000
Intro
ENDIF
```

Όμως, όπως θα είδατε, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όπως τα περιμένατε. Αλλά τι γίνεται στο παραπάνω πρόγραμμα;

Η Avail στέλνει το αποτέλεσμά της στο φάκελο env:memory (γίνεται ανακατεύθυνση εξόδου σε αυτόν με το σύμβολο '>'). Συγκεκριμένα της ζητάμε να μας δώσει τον αριθμό των ολικών (total) ελεύθερων bytes του συστήματος. Όπως προσέξατε, εμφανίστηκε μια νέα μονάδα: η ENV:. Αυτή είναι μια μονάδα που εισάγεται με το AmigaDOS 1.3 και δίνει νέες δυνατότητες στις μεταβλητές. Οι φάκελοι που ανοίγονται σε αυτή τη μονάδα αντιστοιχούν σε μεταβλητές με όνομα το ίδιο με το φάκελο. Έτσι τα περιεχόμενα του φακέλου memory (ή ENV:memory) αντιστοιχούν στη μεταβλητή $memory (βάζουμε ένα $ πριν το όνομά της, για να γίνει η αντικατάσταση της τιμής από την IF). Αν δηλαδή αναφέρουμε σε κάποια IF την $memory, αναφερόμαστε στα περιεχόμενα του φακέλου ENV:memory.

Οι μεταβλητές αυτές είναι διαφορετικές από αυτές που είδαμε τον προηγούμενο μήνα. Εκείνες χρησιμεύουν, για να παίρνουμε τις παραμέτρους από το χρήστη. Αυτές τώρα - που ονομάζονται "μεταβλητές περιβάλλοντος" - έχουν πολύ περισσότε-

SYSTEM INTERFACE

ρες δυνατότητες, μια και μπορούν να πάρουν τιμές με πάρα πολλούς τρόπους.

Και, μια και μιλάμε για αριθμητικές συγκρίσεις, ας αναφέρουμε μία ακόμα εντολή, την EVAL, η οποία μπορεί να εκτελεί απλές αριθμητικές πράξεις μεταξύ δύο αριθμών. Ακολουθεί παράδειγμα με τη σύνταξή της:

EVAL 2 * 103

και το οπτικό αποτέλεσμα: 206.

Ας δούμε λοιπόν πώς θα μπορούσαμε με τη βοήθεια των "μεταβλητών περιβάλλοντος" και της EVAL να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα που να τυπώνει αριθμώντας, δέκα φορές στην οθόνη, μία φράση.

```
echo >ENV:counter "1"
lab Start
echo " AmigaDOS " noline
type env:counter
eval <ENV:counter >NIL:
to=t:temp value2=1 op=+ ?
copy t:temp env:counter
if val $counter NOT GE 11
skip start back
endif
```

Το πρόγραμμα αυτό είναι ισοδύναμο με το ακόλουθο BASIC πρόγραμμα:

```
FOR I = 1 TO 10
PRINT "AmigaDOS ";i
NEXT
```

Ας δούμε όμως πώς εκτελείται:

Αρχικά βάζει στο φάκελο ENV:counter το 1. Αυτό σημαίνει ότι, αν διαβάσουμε την $counter, θα είναι ίση με 1.

Η επόμενη εντολή θέτει απλώς ένα Laber (start), για να ξέρει το πρόγραμμα πού είναι η αρχή του βρόχου. Παρακάτω, η εντολή SKIP start BACK θα γυρίσει σε αυτό το σημείο.

Υστερα τυπώνει στην οθόνη τη λέξη AmigaDOS χωρίς όμως να μεταπηδήσει σε νέα γραμμή (NOLINE). Ό,τι τυπωθεί τώρα θα τυπωθεί δίπλα στο "AmigaDOS", και έτσι γίνεται με την εντολή TYPE που τυπώνει το περιεχόμενο του φακέλου ENV:counter (αρχικά 1). Τώρα έχει σειρά η πράξη: η εντολή EVAL, αφού χρησιμοποιήσει σαν τιμή δεύτερη το 1 (value2=1), και σαν τελεστεί το + (op=+) θα πάρει ό,τι παραμέτρους της λείπουν (δηλαδή την πρώτη τιμή της πρόσθεσης) από το φάκελο ENV:COUNTER (με το σύμβολο ανακατεύθυνσης εισόδου - '<'). Το αποτέλεσμα θα στείλει στο φάκελο t:temp (to=t:temp). Στην οθόνη δεν θα τυπωθεί τίποτα, λόγω της ανακατεύθυνσης εξόδου στο NIL: (μονάδα στην οποία πετάμε τη "σαβούρα"). Ετσι, αφού ο φάκελος ENV:counter περιέχει την τιμή 1 θα εκτελέσει την πράξη 1 + 1 και θα βάλει το αποτέλεσμα στο φάκελο t:temp (όποιος στείλει το αποτέλεσμα πριν από το επόμενο τεύχος, όπου θα δημοσιευτεί η σωστή απάντηση, κερδίζει ένα μαγευτικό ταξίδι στις Μπραχάμες).

Η COPY, που ακολουθεί, αντιγράφει τα περιεχόμενα του t:temp στον ENV:counter. Ετσι τώρα η μεταβλητή $counter θα έχει τιμή το αποτέλεσμα που αποθηκεύτηκε στο φάκελο t:temp.

Με την IF συγκρίνεται η τιμή αυτή με το 11 και, αν είναι μικρότερη, η εκτέλεση συνεχίζεται από την LAB start [την αναφέραμε προηγουμένως, μόνο που ο φάκελος ENV:counter περιέχει την τιμή 2 (πριν ήταν 1)].

Η μεγάλη διαφορά των δύο προγραμμάτων που αναφέρθηκαν (σε BASIC και σε AmigaDOS) είναι η ταχύτητα. Στην BASIC το πρόγραμμα εκτελείται ακαριαία. Το batch file είναι λίαν επιεικώς απαράδεκτα αργό. Υπάρχει όμως ένας τρόπος να βελτιώσουμε τις επιδόσεις του AmigaDOS. Η καθυστέρηση προκαλείται κυρίως από το ότι, για να εκτελεστεί η κάθε εντολή, πρέπει να φορτωθεί από το δίσκο. Για να γλιτώσουμε από αυτή την καθυστέρηση, μπορούμε να φορτώσουμε τις εντολές που χρησιμοποιούμε στη μνήμη και έτσι να εκτελούνται ακαριαία. Αυτό το κάνει η εντολή RESIDENT, η οποία φορτώνει μία εντολή στη μνήμη και, όταν ζητηθεί από το χρήστη, την εκτελεί από εκεί. Στην περίπτωσή μας θα πρέπει να κάνουμε RESIDENTs τις εντολές ECHO, TYPE, LAB, EVAL, COPY, IF, SKIP, ENDIF.

RESIDENT C:ECHO
RESIDENT C:TYPE
κ.λπ.

Ο χρόνος εκτέλεσης πέφτει στα 5 - 6 δευτερόλεπτα (πρακτικά 0 με την AmigaBasic) αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας.

Υπάρχει ένας εναλλακτικός τρόπος, για να βάζουμε τιμές σε μία μεταβλητή περιβάλλοντος, καθώς και να τις παίρνουμε. Αυτό γίνεται με τη SETENV (βάζει τιμή) και την GETENV (παίρνει την τιμή). Παράδειγμα:

η

SETENV test "This is a test variable"

βάζει τιμή στη μεταβλητή test. Η

GETENV test

τυπώνει στην οθόνη το περιεχόμενο της test. Ετσι στην οθόνη εμφανίζεται το κείμενο: This is a test variable.

Αφήνουμε τώρα τις μεταβλητές και τις αριθμητικές πράξεις και περνάμε στο χειρισμό λαθών από τα batch files.

Θα αρχίσουμε από μία μικρή περιγραφή των λαθών του AmigaDOS. Όπως θα έχετε προσέξει, αν σε κάποια εντολή γίνει ένα λάθος π.χ. λείπει κάποια παράμετρος, αν έχετε γράψει λάθος το όνομα της εντολής κ.λπ., εμφανίζεται ένας αριθμός (ο κωδικός του λάθους) και μια περιγραφή του τι έγινε και απέτυχε η προσπάθεια. Όλα τα λάθη βέβαια δεν είναι το ίδιο σοβαρά. Υπάρχει λοιπόν μια "βαθμολόγηση" των λαθών ανάλογα με τη σπουδαιότητά τους. Η κλίμακα είναι της εξής μορφής: πάνω από 19 λέμε ότι έχουμε αποτυχία (FAIL), πάνω από 9, λέμε ότι έχουμε λάθος (ERROR), ενώ πάνω από 4 προειδοποίηση (WARN). (Κάπως παράξενη βαθμολόγηση, αφού φαίνεται ότι προειδοποίηση είναι και ένα λάθος π.χ. επιπέδου 25.)

Εστω, λοιπόν, ότι εκτελείται ένα batch file και κάτι πάει στραβά. Τότε θα διακοπεί η εκτέλεσή του. Μπορούμε να ορίσουμε εμείς ποια λάθη θεωρούνται αρκετά σοβαρά, ώστε να διακόπτεται η εκτέλεση ενός batch file και ποια όχι. Αυτό γίνεται με στην εντολή FAILAT, με την οποία ορίζουμε το επίπεδο λάθους, πάνω από το οποίο θα τερματίζεται μία batch process. Ετσι, η FAILAT 25 θα σταματά ένα batch file, όταν γίνει λάθος με κωδικό πάνω από 24.

Σε συνδυασμό με τα παραπάνω, μπορούμε να δούμε μία ακόμα δυνατότητα της IF, να ελέγχει το κατά πόσο πέτυχε η εκτέλεση της προηγούμενης εντολής.

Ετσι στο ρεπερτόριο των λέξεων ελέγχου της IF προστίθενται οι WARN, ERROR, FAIL. Η WARN σημαίνει να ελέγξει αν έγινε λάθος τύπου "προειδοποίησης", η ERROR τύπου "λάθους" και η FAIL τύπου "αποτυχίας", σύμφωνα με την κατάταξη που δόθηκε προηγουμένως. Ετσι έχουμε το παρακάτω batch file που ελέγχει την επιτυχία της COPY, για να ταξινομήσει ένα φάκελο.

```
FAILAT 25
COPY >NIL: myfile tempfile
IF NOT ERROR
SORT tempfile TO myfile
ECHO "Sort completed"
ELSE
ECHO "Sort not made because
of an error"
ENDIF
```

Όπως καταλαβαίνετε, αν το επίπεδο αποτυχίας που έχουμε θέσει με

την FAILAT είναι μικρότερο ή ίσο με 20, δεν είναι δυνατόν να ελέγξουμε με την IF για λάθος τύπου FAIL, αφού τέτοιο λάθος θα διέκοπτε την εκτέλεση του batch file. Ομοίως, για να έχει νόημα το ERROR, πρέπει να δώσουμε FAILAT μεγαλύτερο από 10, ενώ, για να έχει νόημα το WARN, μεγαλύτερο του 5.

Θα δούμε τώρα μια πολύ σημαντική δυνατότητα των batch files, τη δυνατότητα "επικοινωνίας" με το χρήστη. Βέβαια, μη φανταστείτε κάποιο πολύπλοκο διάλογο. Μόνο ένα Yes (Ναι!!!) και ένα No μπορούν να καταλάβουν. Αυτό γίνεται με την εντολή ASK σε συνδυασμό με την IF και την WARN.

Η εντολή ASK (θυμίζει λίγο την INPUT της BASIC), αφού εμφανίσει κάποιο μήνυμα στην οθόνη, περιμένει μέχρι να εισαχθεί κάποια απάντηση από το χρήστη και να πατηθεί το RETURN.

Όπως είπαμε, η απάντηση μπορεί να είναι ένα Ναι (Yes) ή ένα Όχι (No). Τα Yes, yes, y και Y, είναι ισοδύναμα μεταξύ τους, ενώ ισοδύναμα είναι και τα No, no, n, N και το πάτημα του RETURN χωρίς καθόλου κείμενο.

Το αποτέλεσμα της εντολής: Αν απαντηθεί Ναι, τότε η εντολή τερματίζει και λέει στο σύστημα ότι έγινε σφάλμα επιπέδου 5 (τύπου WARN δηλαδή). Αν απαντηθεί Όχι, λέει ότι όλα πήγαν καλά. Το αποτέλεσμα αυτό μπορεί να ελεγχθεί με την IF WARN και να ξέρουμε αν ο χρήστης απάντησε Ναι ή Όχι. Ένα παράδειγμα ακολουθεί αμέσως μετά.

```
FAILAT 10
AVAIL >ENF:memory TOTAL
IF VAL $memory GT 300000
SKIP Loadlt
ELSE
IF VAL $memory GT 270000
ECHO "Free memory is between 270K and 300K"
ECHO "The program might not be able to run correctly" ASK "Do you want to go on and load it (Y/N) ?
IF WARN
SKIPLoadit
ENDIF
ELSE
ECHO "Sorry. Not enough free memory for loadig the program"
ENDIF
ENDIF
QUIT
LAB Loadit
ECHO "Starting Program"
Program
```

Το πρόγραμμα αυτό αναλαμβάνει να φορτώσει το Program, αν η συνολική ελεύθερη μνήμη είναι περισσότερη από 300.000 bytes. Αν είναι λιγότερη από τόση και περισσότερη από 270.000 bytes, ρωτά το χρήστη αν θα πρέπει να φορτώσει το Program, γιατί είναι αμφίβολο αν θα τρέξει σωστά. Αν η μνήμη που έχει μείνει είναι λιγότερη και από 270.000 bytes, τότε απορρίπτει την ιδέα του φορτώματος και επιστρέφει στο SHELL (με την QUIT).

Θα θυμάστε ίσως την εντολή LIST. Είναι παρόμοια με την DIR, μόνο που εμφανίζει, εκτός από τα ονόματα των φακέλων και των directories, κάποιες επιπλέον πληροφορίες. Θα δούμε τώρα μια δυνατότητα που δίνεται μέσα από την List και τα batch files, ώστε να γλιτώνετε αρκετή πληκτρολόγηση.

Έστω ότι είχατε έναν αρκετά μεγάλο αριθμό φακέλων με κατάληξη .info (δηλαδή τα icons του workbench) σε ένα directory, στους οποίους θα θέλατε να αλλάξετε όνομα, έτσι ώστε να μην είναι ορατά τα icons στο Workbench. Ο μοναδικός τρόπος να γίνει αυτό από το SHELL, χωρίς τη χρήση batch files, είναι να αλλάξετε το όνομα σε κάθε φάκελο με τη σειρά, με την RENAME. Υπάρχει όμως ένας πιο γρήγορος και ξεκούραστος τρόπος: Δίνετε

LIST >RAM:temp #?.info LFORMAT="RENAME %S%S %S%S.bck"

Αυτή η εντολή φτιάχνει ένα batch file που περιέχει όλες τις RENAME που θα έπρεπε να δώσετε με το χέρι, μία προς μία. Με EXECUTE RAM:TEMP, ή γίνεται η αλλαγή του ονόματος.

Το κλειδί για την παραπάνω δουλειά είναι η παράμετρος LFORMAT στην list, η οποία της "είπε" να μην τυπώνει το όνομα του φακέλου που βρίσκει να ταιριάζει με το pattern που δόθηκε (#?.info) αλλά, τη λέξη RENAME, το όνομα του φακέλου (%S%S), ένα κενό, πάλι το όνομα του φακέλου και κολλητά την κατάληξη '.bck'. Έτσι φτιάχνεται μία λίστα της μορφής:

RENAME MyFile.info
MyFile.info.bck
κ.λπ.

η έξοδος της LIST πηγαίνει στο φάκελο RAM:TEMP.

Για παράδειγμα, με τον ίδιο τρόπο θα μπορούσαμε να φτιάξουμε αντίγραφα όλων των φακέλων σε ένα directory, προσθέτοντας την κατάληξη .backup:

```
LIST >RAM:temp #?
LFORMAT="COPY %S%S
%S%S.BACKUP"
και
EXECUTE RAM:TEMP
```

Σαν τελευταίο θέμα αυτού του μήνα θα έχουμε τη σχέση των batch files και του Workbench. Μέχρι τώρα ξέρουμε ότι, για να εκτελεστεί ένα batch file, πρέπει να δώσουμε EXECUTE και το όνομά του. Πώς θα μπορούσε να εκτελεστεί όμως από το Workbench;

Πρώτη δουλειά θα είναι να φτιάξουμε ένα batch file, π.χ. ένα πολύ απλό που εμφανίζει τα περιεχόμενα του directory που το περιέχει, σε ένα παράθυρο στην οθόνη. Το batch file αυτό μπορεί να είναι το:

```
FAILAT 10
ECHO "The contents of this drawer are: "
DIR ALL
```

Δεύτερη δουλειά είναι να φτιάξουμε ένα icon, τύπου Project (με τον IconED). Ένα τέτοιο icon είναι αυτό του SHELL, το οποίο μπορείτε να αντιγράψετε. Το όνομα που θα έχει το icon αυτό πρέπει να είναι ίδιο με το όνομα του batch file (φυσικά και στο ίδιο directory) με κατάληξη .info. Έτσι, αν το batch file το ονομάσατε ShowDir, το icon θα το ονομάσετε ShowDir.info (όλα τα icons έχουν κατάληξη .info).

Τώρα επιλέγετε το φρεσκοφτιαγμένο icon (πατώντας μία φορά το αριστερό mouse button επάνω του) και, από το μενού Workbench, επιλέγετε το θέμα Info. Εμφανίζεται ένα παράθυρο με πληροφορίες για το ShowDIr.

Σε κάποιο σημείο υπάρχει η ένδειξη DEFAULT TOOL και δίπλα ένα πλαίσιο.

Πατώντας με το ποντίκι εκεί, γράφετε c:IconX, αφού πρώτα σβήσετε τα περιεχόμενα που είχε προηγουμένως (αν είχε βέβαια). Αν δώσετε SAVE (πατώντας στο αντίστοιχο σημείο κάτω αριστερά), επικυρώνετε τη δουλειά ας. Μπορείτε τώρα να τρέξετε το batch file που φτιάξατε, όπως οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα του Workbench.

Όπως θα προσέξετε, στην οθόνη του Workbench ανοίγει ένα παράθυρο, το οποίο παίζει το ρόλο του παραθύρου του SHELL που

χρησιμοποιούσατε πριν, για να δίνετε εντολές στην Amiga, και όπου παίρνατε τα αποτελέσματά τους. Το μέγεθός του μπορείτε να το αλλάξετε πολύ εύκολα: όπως αλλάξατε πριν το DEFAULT TOOL με τη βοήθεια των μενού, έτσι τώρα αλλάξτε το TOOL TYPES και δώστε WINDOW=0/0/639/200/ShowDir

και μετά SAVE.

Μία ακόμη δυνατότητα είναι να ορίσετε πόση ώρα θα μείνει ανοιχτό το παράθυρο αυτό στην οθόνη, για να βλέπετε τα αποτελέσματα. Στο TOOL TYPES, πατήστε ADD. Μια νέα κενή γραμμή εμφανίζεται, όπου γράφετε: DELAY=10

ή κάποιο άλλο νούμερο. Ένας άλλος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε τη wait στο τέλος του batch file ή με την ASK να περιμένετε μέχρι να πατηθεί το RETURN και να αφήσετε να τερματίσει η εκτέλεση.

AMIGA

IFF DISPLAY από C

του Γιώργου Κακαλέτρη

Τον προηγούμενο μήνα είχαμε δει ένα πρόγραμμα σε γλώσσα BASIC, το οποίο "φόρτωνε" μία IFF–ILBM εικόνα και τη μετέτρεπε σε ένα άλλο FORMAT συνεχών δεδομένων, το οποίο εύκολα και γρήγορα μπορεί να φορτώσει η BASIC.

Αυτό το μήνα, και συνεχίζοντας πάνω στο θέμα του standard IFF, θα δείξουμε ένα πρόγραμμα σε γλώσσα C, το οποίο "φορτώνει" και εμφανίζει στην οθόνη εικόνες του παραπάνω format. Το πρόγραμμα είναι φτιαγμένο για να χειρίζεται τα "λίαν απαραίτητα", για την απεικόνιση του γραφικού χαρακτηριστικά, δεδομένα των bitplanes και χρώματα, αγνοώντας π.χ. το Color Cycling. Πέρα από επίδειξη φορτώματος του φακέλου IFF, φαίνεται και πώς ανοίγει μια οθόνη για την απεικόνιση γραφικών. Προσοχή όμως, γιατί οι χειρισμοί του παρακάτω προγράμματος "κλέβουν" τον έλεγχο από το intuition που χειρίζεται παράθυρα κ.λπ., με αποτέλεσμα η έξοδος στην οθόνη να έρχεται σε αποκλειστικό έλεγχο του προγράμματος. Στην οθόνη που ανοίγει, μπορεί κανείς να ζωγραφίσει, χρησιμοποιώντας ρουτίνες όπως οι Move, Draw, Text κ.λπ., αφού όμως πρώτα συνδέσει μια δομή Rastport με τη δομή BitMap, μια και οι παραπάνω ρουτίνες απαιτούν κάποιο δείκτη σε δομή Rastport για να ξέρουν πού ζωγραφίζουν.

Για να τρέξετε το πρόγραμμα αυτό, χρειάζεστε έναν compiler C (έχει δοκιμαστεί με τη Lattice c V4.0) με τα include αρχεία της Amiga και την Amiga.lib, και έναν linker (alink, blink). Π.χ. έστω ότι φτιάξατε το φάκελο IFFLoader.c. Με τη Lattice 4.0 δίνετε:

LC IffLoader

Blink Lib: c.o, IffLoader library Lib: LC.LIB, Lib: Amiga.LIB to IffLoader

Ο φάκελος IFF-ILBM, που θα φορτωθεί και θα εμφανιστεί, πρέπει να βρίσκεται στο τρέχον directory και να έχει όνομα Iff. Βέβαια, αυτό μπορεί να αλλαχτεί εύκολα, αλλάζοντας στην εντολή

file=Open("iff", MODE_OLDFILE);

το "iff", σε οποιοδήποτε άλλο έγκυρο όνομα, ή ακόμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα argc και ergv και να διαβάζετε το όνομα του φακέλου που θα φορτωθεί από τις παραμέτρους της που θα δίνει ο χρήστης μαζί με το όνομα του προγράμματος.

```
#include"exec/types.h"
#include"exec/exec.h"
#include"graphics/view.h"
#include"graphics/copper.h"
#include"graphics/gfxmacros.h"
#include"graphics/text.h"
#include"graphics/gfxbase.h"
#include"graphics/gfx.h"
#include"libraries/dosextens.h"
struct GfxBase *GfxBase;
struct ViewPort vp;
struct RastPort rp;
struct View v,*oldview;
struct ColorMap *cm;
struct RasInfo rasinfo;
struct BitMap bitmap;
struct View *OldView;
extern struct ColorMap *GetColorMap();
struct FileHandle *file;
extern struct F ileHandle *Open();
void QuitProgram();

unsigned short i,t;
struct {
unsigned short width,height;
short xpos,ypos;
unsigned char planes;
unsigned char padbyte;
unsigned char compression;
unsigned short transparentcolor;
unsigned char xAspect,yAspect;
short pageWidth,pageHeight;
} BMHD;
struct {
long chunkID;
long chunksize;
} Chunk;
```

```
#define ID_FORM 'F'<<24|'O'<<16|'R'<<8|'M'
#define ID_BMHD 'B'<<24 |'M'<<16|'H'<<8|'D'
#define ID_BODY 'B'<<24|'O'<<16|'D'<<8|'Y'
#define ID_CMAP 'C'<<24|'M'<<16|'A'<<8|'P'

unsigned char FoundBODY,FoundBMHD,FoundCMAP;
unsigned char *buffer,code,byte,*g;
struct ColorMap *colormap;
unsigned short *memory,color;
uns igned long Error;
unsigned short row,pl,bpr;
unsigned char colorbuffer[64*3];
void main()
{
GfxBase=(struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library",0); if(GfxBase==NULL){
printf("Can't open graphics library /n"); exit(10);
}
oldview=GfxBase->ActiView;
file=Open("vd0:iff",MODE_OLDFILE);
if(file==NULL){
printf("Can't open iff file");
QuitProgram();
Error=1;
}
t=Read(file,&Chunk,8);
if(Chunk.chunkID!=(ID_FORM)){printf("FORM not found \n"); QuitProgram();
Error=1;
}
printf("Found FORM chunk \n");
t=Seek(file,4,OFFSET_CURRENT);   /* skips ILBM */
while((Error==0)&&((FoundBODY==0)||(FoundBMHD==0)||(FoundCMAP==0)||(t=0))){ t=Read(file,&Chunk,8);
switch (Chunk.chunkID ){
case (ID_BMHD):
FoundBMHD=1;
printf("Found BMHD Chunk \n");
t=Read(file,&BMHD,Chunk.chunksize);
printf("Picture    : %d x %d \n",BMH D.width,BMHD.height); printf("Position   : %d , %d \n",BMHD.xpos,BMHD.ypos); printf("Planes    : %d \n",BMHD.planes);
printf("Compres.   : %d \n",BMHD.compression);
printf("Transp.    : %d \n",BMHD.transparentcolor); printf("Aspect x,y : %d , %d \n",BMHD.xAspect,BMHD.yAspect); printf("Page       : %d x %d
\n",BMHD.pageWidth,BMHD.pageHeight); bpr=(BMHD.width-1-((BMHD.width-1)%8))/8+1; printf("Bytes/Row  : %d \n",bpr);
InitBitMap(&bitmap,BMHD.planes,BMHD.width,BMHD.height); rasinfo.BitMap=&bitmap;
rasinfo.RxOffset=0;
rasinfo.RyOffset=0;
rasinfo.Next=NULL;
colormap=GetColorMap(1<<BMHD.planes);
for(t=0;t<BMHD.planes;t++){
bitmap.Planes[t]=(PLANEPTR)AllocRaster(BMHD.width,BMHD.height);

if(bitmap.Planes[t]==NULL){Error=1;}
}
break;
case (ID_BODY):
FoundBODY=1;
printf("Found BODY Chunk \n");
if(FoundBMHD==0){Error=1;}
else {
swit ch (BMHD.compression){
case 0:
printf("Reading uncompressed file \n");
for(row=0;row<BMHD.height;row++){
for(pl=0;pl<BMHD.planes ;pl++){
buffer=(unsigned char *)(bitmap.Planes[pl]);
buffer=buffer+row*bpr;
t=Read(file,buffer,bpr);
}
}
break;
case 1:
printf("Reading compressed file \n");
for(row=0;row<BMHD.height;row++){
for(pl=0;pl<BMHD.planes;pl++){
```

PROGRAMMING

```
buffer=(unsigned char *)(bitmap.Planes[pl])+row*bpr; i=0;
while(i<bpr){
t=Read(file,&code,1);
if(code<128){
t=Read(file,buffer+i,code+1);
i=i+code+1;
}
else {
t=Read(file,&byte,1);
for(g=i+buffer;g<=buffer+i+257-code;g++){
*g=byte;
}
i=i+257-code;
}
}
}
break;
default:
printf("Unknown Compression \n");
Error=1;
break;
}
}
break;
case (ID_CMAP):
FoundCMAP=1;
printf("Found CMAP Chunk \n");
memory=(unsigned short *) colormap->ColorTable;
t=Read(file,&colorbuffer[0],Chunk.chunksize);
g=&colorbuffer[0];
for(i=0;i<(1<<BMHD.planes);i++){
color=(*g)*16;
g++;
color=color+(*g);
g++;
color=color+(*g)/16;
g++;
*memory++=color ;
}
break;
default:
printf("Unknown Chunk of %d bytes \n",Chunk.chunksize); t=Seek(file,Chunk.chunksize,OFFSET_CURRENT);
break;
}
}
Close(file);
/* show the picture */
InitView(&v);
InitVPort(&vp);
v.ViewPort=(&vp);
vp.DWidth=BMHD.width;
vp.DHeight=BMHD.height;
vp.RasInfo=&rasinfo;
vp.Modes=HIRES;
vp.ColorMap=colormap;
MakeVPort(&v,&vp);
MrgCop(&v);
LoadView(&v);
Delay(200);
LoadView(oldview);
FreeVPortCopLists(&vp);
Fr eeCprList(v.LOFCprList);
QuitProgram();
for(t=0;t<BMHD.planes;t++){
if(bitmap.Planes[t]!=NULL){
FreeRaster(bitmap.Planes[t],BMHD.width,BMHD.height); }
}
FreeColorMap(colormap);
}
void QuitProgram(){
if(GfxBase!=NULL){CloseLibrary(GfxBase);}
}
```

PROGRAMMING

ATARI ST

RESET

του Αποστόλη Μουρελάτου

Παρ' όλες τις μεγάλες δυνατότητες που έχουν οι υπολογιστές της σειράς ST, τα IBM PC συμβατά παρουσιάζουν κάποια σημαντικά χαρακτηριστικά (λίγα βέβαια), που λείπουν από τα ST. Ένα από αυτά είναι η πραγματική ευκολία της λειτουργικής επαναφοράς (reset) του υπολογιστή με το απλό πάτημα κάποιων πλήκτρων.

Το να κάνετε reset στον ST ή το Mega σας, φαίνεται εκ πρώτης όψεως μια απλή υπόθεση - πιέζετε το κουμπί που υπάρχει πίσω από τον υπολογιστή και αναγράφει τη λέξη reset - σωστά; Λάθος. Αυτό είναι το λεγόμενο "ζεστό" (warm) ξεκίνημα του υπολογιστή, το οποίο σημαίνει ότι όλα τα προγράμματα που φορτώνονται και μένουν στη μνήμη του ST (όπως τα accessories) θα σβηστούν (εκτός από κάποια ειδικά utilities όπως οι "reset - proof" RAMdisks) και εκτός αυτού θα καθαριστεί απόλυτα η μνήμη. Για να είσαστε σίγουροι ότι η μνήμη του ST σας θα είναι καθαρή, όπως όταν τον ανοίξατε για πρώτη φορά, θα πρέπει να κάνετε το λεγόμενο "κρύο" (cold) ξεκίνημα. Ίσως νομίζετε ότι εάν κλείσετε τον υπολογιστή σας και τον ξανανοίξετε το πρόβλημα θα έχει λυθεί. Αυτό που πρέπει να ξέρετε είναι ότι, κλείνοντας τον ST σας, η μνήμη αρχίζει και χάνεται σιγά σιγά και ίσως περάσουν αρκετά δευτερόλεπτα μέχρι να καθαρίσει εντελώς.

Εάν εσείς κλείσετε και ανοίξετε τον υπολογιστή σας αρκετά γρήγορα, το σύστημα νομίζει ότι έγινε ένα "ζεστό" ξεκίνημα. Το πρόγραμμα RESET έρχεται να σας απαλλάξει απ' αυτό το πρόβλημα. Με το συνδυασμένο πάτημα κάποιων πλήκτρων, το σύστημα θα κάνει cold reset. Τα πλήκτρα αυτά είναι το Control, το Alternate και το Delete. Για να ενεργοποιηθεί το RESET πρέπει να πλήκτρα αυτά να πατηθούν συγχρόνως.

Ο κώδικας του προγράμματος είναι γραμμένος σε assembly και είναι terminate-and-stay-resident (TSR) utility. Αυτό σημαίνει ότι, αφού τρέξετε το πρόγραμμα, ένα μέρος του (ή και όλο) θα παραμείνει στη μνήμη του ST.

Η αρχή λειτουργίας του RESET είναι απλή. Ο κώδικας "κολλάει" στον trap vector #13 του 68000, όπου περιμένει το πάτημα κάποιου χαρακτήρα από το πληκτρολόγιο. Εάν ο χαρακτήρας αυτός είναι το Control-Alternate-Delete, ο κώδικας πηγαίνει αμέσως και καλεί το "κομμάτι" που θα κάνει το reset στον ST. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι όλο το πρόγραμμα είναι πλήρως σχολιασμένο και επεξηγημένο.

Κοιτάζοντας καλύτερα τη λίστα του προγράμματος, θα δούμε την υπορουτίνα "trapin", της οποίας η κλήση γίνεται σε supervisor mode για να ανταλλάξει τον πρόσφατο trap 13 vector με τον παλιό. Εάν εσείς θέλετε να αλλάξετε τη λειτουργία του προγράμματος και το cold start να γίνεται πατώντας το κουμπί του reset, τότε δεν έχετε παρά να τοποθετήσετε την ακόλουθη εντολή μέσα στην υπορουτίνα "trapin": clr.l memvalid. Αυτή η εντολή εξαλείφει έναν από τους λεγόμενους "magic numbers", που λένε στο λειτουργικό σύστημα ότι έκανε ένα επιτυχές "κρύο" ξεκίνημα. Χωρίς αυτό το "magic number", όταν πατάτε το κουμπί του reset, το σύστημα υποθέτει ότι δεν έχει γίνει σωστό cold start και το κάνει ξανά!

```
trap13 equ $b4
memvalid equ $420
conterm equ $484
savptr equ $4a2
sysbase equ $4f2
begin:
* This is the code that installs RESET *
move.l  #trapin, -(sp)
move.w  #38, -(sp)      ;SUPER mode command
trap    #14             ;execute!
addq.l  #6,sp
* Tell them that we're installed! *
move.l  #inst_str,-(sp) ;Point to installation message
move.w  #$09,-(sp)
trap    #1              ;print the message on the screen!
addq.l  #6,sp
clr.w   -(sp)           ;termination code of 0
move.l  #(end-begin+256),-(sp)  ;Amount of RAM to keep resident
move.w  #$31,-(sp)      ;terminate, but stay resident!
trap    #
```

PROGRAMMING

```
trapin:
move.l trap13,oldtrap    ;get old trap vector & save,
move.l  #mytrap,trap13  ;then substitute ours!
rts
* The actual trap-intercept code!                    * * Looks for control-alternate-delete and resets the system  * mytrap:
clr.w  keyflag          ;clear key flag
* Set bit in conterm to return console key flags *
ori.b    #8,conterm       ;return console keys in keycode! * Save misc registers in BIOS work area *
movea.l savptr,a1        ;get BIOS save area address
move.w   (sp)+,d0        ;get old SR
move.w   d0,-(a1)         ;save in save area
move.l   (sp)+,-(a1)     ;save old PC
move.l   sp,-(a1)         ;save SSP
move.l   a1,savptr        ;save new BIOS save area ptr * Now re-establish stack pointer *
btst     #13,d0          ;were we in user mode?
bne      notuser          ;no!
move     usp,sp           ;get user stack pointer
notuser:
cmpi.l   #$00020002,(sp) ;opcode 2/device 2 (bconin/console)?
bne      notbconin        ;no!
* Set key flag *
move.w  #1,keyflag        ;flag on! We will process returned value! notbconin:
move.l   #retpoint,-(sp) ;Set up return info on
move     sr,-(sp)         ;stack, then...
move.l   oldtrap,a0       ;get old trap address
jmp      (a0)             ;and jump there!
retpoint:
tst.w  keyflag            ;was it bconin?
beq nochek   ;no!
* See if they hit Ctrl-Alt-Delete *
cmp.1  #$0c53001f, do   ;Ctrl-Alt-Delete?
bne  nochec   ;No!
* It's the key! Reset the system totally *
clr.l  memvalid          ;Force a real coldstart! Reset button remains warm.
movie.1  sysbase,a0     ;Find system base address
imp  (a0)    ;Jump to reset, handler to do coldstart * Normal return, restore some stuff and exit! *
nochek:
move.1  savptr,a1          ;get save area ptr
move.1  (a1)+,sp          ;restore stack pointer
move.1  (a1)+,-(sp)      ;restore return address
move.w  (a1)+,-(sp)      ;restore status register
move.1  a1,savptr        ;save new save area ptr
rte ;and exit!
* Working data area *
keyflag:  dc.w  0        ;keypress process flag
oldtrap: dc.1  0        ;old trap 13 vector
* Installation announcement string *
inst_str:
dc.b  13,10
dc.b  '**********************************',13,10
dc.b  '*RESET by Apostolis Mourelatos*' ,13,10
dc.b  '*   ',$BD,' 1991          *',13,10
dc.b  '*    Version 1.0 installed!        *',13,10
sc.b  '**********************************' ,13,10,10,0 end:
```

COMPUTERS

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλούνται: SPECTRUM + 3, 12, 8K + manual + 100 παιχνίδια + δισκέτες + κασετόφωνο. Ακόμα Monitor Philips 12" πράσινο και περιφερειακό Kempston και 100 original games. ΟΛΑ ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ. ΤΗΛ.: 9918026. ΑΚΟΜΑ AMSTRAD 6128 πράσινος + εκτυπωτής + δισκέτες, Λευτέρης.

AMIGA 500, monitor Philips stereo, modulator, 75 disk παιχνίδια + εφαρμογές, 2 joysticks, βιβλία 165.000 δρχ., τηλ.: 4810337, Γιώργος.

286, 386, 486, AMIGA+, ΕΙΣΑΓΩΓΗ. ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΑΠΟ 60.000 ΔΡΧ. SERVICE, ΤΗΛ.: 5310330 (11:30 - 13:30 ΚΑΙ 17:30 - 21:00) ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 386 SX με 2 ή 4 MB, σκληρό 45 ή 105 MB, Super VGA με έγχρωμη multisync οθόνη, 2 floppies, mouse, mini tower κουτί, εκτυπωτή Citizen 120 D ή Epson LX400, όλα μαζί ή κάποια τμήματα χωριστά. Τηλ.: 9216014 (Κώστας) και 4613755 (Στέφανος μόνο σαββατοκύριακα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC Compatible υπολογιστής, με 40 MB σκληρό δίσκο, 2 παράλληλες θύρες, δύο σειριακές, ένα floppy 5,25", game port, μαθηματικό συνεπεξεργαστή 8087-1, και microsoft compatible ποντίκι. Η RAM είναι 640 KB, η κάρτα και η οθόνη Hercules και ο σκληρός δίσκος συνοδεύεται από ένα ειδικό Utility (stacker) που διπλασιάζει τη χωρητικότητά του (τον φθάνει στα 80K B). Πλούσιο software σε παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ.: 9239646 (απόγευμα), Βασίλης.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ATARI 520 ST + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 75.000 δρχ. Επίσης, έγχρωμη οθόνη για ATARI μόνο 60.000!!! δρχ. Τηλ.: 6380435.

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + παιχνίδια + εφαρμογές, μόνο 95.000! δρχ. Επίσης, έγχρωμο Monitor Commodore 1084 μόνο 60.000 δρχ. και επέκταση μνήμης 16.000 δρχ. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6394946.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + Top Games + εφαρμογές + οδηγίες + άριστη κατάσταση, μόνο 75.000!!! δρχ. Τηλ.: 6380435, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 + πράσινο Monitor, αχρησιμοποίητο + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά. Άριστη κατάσταση και τιμή μόνο 50.000!!! δρχ. Τηλ.: 6394946.

Πωλείται COMMODORE 64 + Κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! δρχ. Επίσης DISK DRIVE 1541 + δισκέτες 33.000!!! δρχ. Άριστη κατάσταση. Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Amiga 500, 1 Meg + 1084 stereo + ρολόι + πολλά παιχνίδια + προγράμματα + βιβλία + mousepad σε άριστη κατάσταση, ΜΟΝΟ 149.000 δρχ. Αντώνης - Δημήτρης, τηλ.: 7655967.

Η ICB ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ AMIGA A500, ATARI, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, DISKDRIVES, ΜΝΗΜΕΣ IBM COMPATIBLES, ΤΗΛ.: 6380411, 6399738.

VEGAS VS - 20C καλομεταχειρισμένος 100% ΣΥΜΒΑΤΟΣ 3 1/2", 5 1/4" drives, μονόχρωμη οθόνη HANTAREX + παιχνίδια + Utilities + επαγγελματικά προγράμματα, Νίκος, τηλ.: 7231847.

AMSTRAD 6128 πράσινος, manuals, 33 δισκέτες (100 παιχνίδια - 8 αντιγραφικά - προγράμματα), κλειδαριά ασφαλείας, μόνο 53.000 δρχ., τηλ.: 3454029 (απόγευμα 6:00 - 8:00), Αντώνης.

AMIGA + DRIVE + SAMPLER + LC 10 + 100άδες δισκέτες ή ξεχωριστά. Μανώλης, τηλ.: 6580353 (8:00 - 10:00 μ.μ.).

Σκοτώνω COMMODORE 64 + Disk Drive + Printer Star LC10C αμεταχείριστο με εγγύηση + πολλά έξτρα. Τηλ.: 524334 (πρωινά), Θεσσαλονίκη.

AMIGA 500 monitor 1084 επέκταση μνήμης 512 K, 2 joysticks, δισκετοθήκη με 80 δισκέτες, έπιπλο, κάλυμμα και καθαριστικά σε άριστη κατάσταση, τιμή λογική, τηλ.: 4974756, Κώστας.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται PC Vegas 640 KB + πράσινο monitor + 2 Drives 5 1/4" + 47 παιχνίδια μόνο 85.000 δρχ. Χρήστος, τηλ.: 9837097.

AMSTRAD 6128 πράσινος, 55 παιχνίδια, περιοδικά, manuals, δισκετοθήκη, όλα σε τιμή ευκαιρίας, τηλ.: 9614366, Θανάσης.

PC HYUNDAI SUPER 16V, 5 1/4", 3 1/2" Drives, CGA, παιχνίδια, joystick, βιβλία, GWBASIC, σε τιμή ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλ.: 5721596.

Πωλείται Commodore 64, λόγω αγοράς μεγαλύτερου, joystick + παιχνίδια. Όλα σε άριστη κατάσταση μόνο 25.000 δρχ. Τηλ.: 9934672, Νώντας.

COMMODORE 64 + 1541II + Monitor Philips + joystick + 400 παιχνίδια + Δισκετοθήκες + Κασετόφωνο, 68.000 δρχ., τηλ.: 9424896, Στέλιος.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: AMIGA PLUS 129.000 δρχ., ATARI 1040 85.000 δρχ., AT286 120.000 δρχ., 386/25 180.000 δρχ. Δισκέτες 5 1/4" 60 δρχ., 3 1/2" 90 δρχ. Προγράμματα, φθηνό SERVICE. Χρήστος, τηλ.: 5989701.

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ATARI - AMIGA - AMSTRAD PC/CT AT286/386 SX - ΟΘΟΝΕΣ - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΜΙΚΡΗ

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΠΟΛΛΕΣ - ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΣΤΟ ΤΗΛ.: 5240986.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500. 100.000ΔΡΧ+1MB +JOYSTICK+ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΛ.: 7665077 ΠΕΤΡΟΣ ΑΠΟΓ.

SOFTWARE

THE IDEAL AMIGA CLUB AND GEOSOFT PRESENTS
Τα καταπληκτικότερα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA GAMERS. Εάν θέλετε πρώτοι να έχετε 50 δισκέτες εβδομαδιαίως στο σπίτι σας, εμπιστευτείτε μας.
Καθημερινές παραλαβές, τώρα και από CRYSTAL. Διαλέξτε από συλλογή 2.500 + δισκετών ό,τι πρόγραμμα σας ενδιαφέρει.
Υπερπροσφορές για όλους. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Για περισσότερες πληροφορίες τηλ.: (01) 8959340, Λουίζος Γιώργος, Κονδύλη 5.

AMIGA GAME DISC = 350 δρχ. Μνήμες, DRIVE, Αντικαταβολές, φθηνές δισκέτες. Τηλ.: 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα.

AMIGA ATARI PC games εφαρμογή δισκέτα 3 1/2" 100 δρχ. Αλέξης Διονυσίου, Ελλησπόντου 4, Καλλιθέα, τηλ.: 9560736

AMIGA FUN CLUB προσφέρει:
A) 350 DISC + GAME
B) Παράδοση στο σπίτι το αργότερο σε δύο μέρες
γ) 50 δισκέτες εβδομαδιαίως
Σάκης Καλομοίρης, Σεπολίων 30, τηλ.: 8225065 (10 π.μ. - 3 μ.μ.).

AMIGA SOFTWARE, συλλογή 2.000 disks. Program + disk 300 δρχ. Επαγγελματικά προγράμματα, ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟ-ΠΟ. Δωρεάν κατάλογος. Τηλ.: 9416730 Δημήτρης και 9411452 Μένιος, Λεονίδης Δημήτρης, Υμηττού και Ελλήνων Προσκόπων 2, Καλλιθέα.

AMIGA CONCERTED CLUB
ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:
1. Τα πιο ΕΚΛΕΚΤΑ GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές.
2. Ό,τι καινούριο παραλαμβάνεται από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.

Τηλεφώνησε ΤΩΡΑ στο Γιώργο (01) 9217984. ΘΑ ΕΚΠΛΑΓΕΙΣ ΜΕ ΤΙΣ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΑΣ.
3. GAME + DISK NAME (VERBATIM) = 350 δρχ. + ΔΩΡΟ.

ΤΟ *A.C.C.* ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:
1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
3. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ σ' όλη την Ελλάδα.
4. ΠΛΗΡΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟ εντελώς ΔΩΡΕΑΝ.

Παναγόπουλος Γιώργος, Μεϊντάνη 25, Τ.Κ. 117 41.

***** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE *****
ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + ΤΙΜΕΣ
1. ΣΙΓΟΥΡΗ ΕΓΓΡΑΦΗ
2. Ταχυδρομική παραλαβή ΔΩΡΕΑΝ εντός 3 ημερών
3. Παράδοση στο σπίτι χωρίς οικονομική επιβάρυνση
4. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 3.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ
1. ΔΩΡΟ 1 JOYSTICK + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
2. ΔΩΡΟ 1 φίλτρο
3. Expansion memory 1 MEGA 13.000 δρχ.
4. Joystick TOMAHAWK 4.700 δρχ.
5. ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ ΚΡΥΣΤΑΛΛΙΝΟ (UNUS) 15.000 δρχ.

Κώστας Σινανάς, Δαβάκη 58, Περιστέρι, τηλ.: 5914815.

TOTAL VISION AMIGA TEAM
Εάν σας ενδιαφέρει η ποιότητα και όχι η προχειρότητα, τότε τηλεφωνήστε μας...
1ο ΔΩΡΟ: 1 MOUSE - MAD
Η καλύτερη εξυπηρέτηση και για επαρχία. Αποστέλλεται ολοκληρωμένος κατάλογος. ΣΕΡΑΤΖΙΩΤΗΣ ΛΑΜΠΡΟΣ, τηλ.: 9592020, Δαβάκη 50.

AMIGA - COMMODORE 64!!!
ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή προγραμμάτων - συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Συνδρομές 7.500 δρχ.!!! AMIGA GAME + DISK = 300 δρχ.!!! Μεγάλες ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για συλλογές!!! ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ειδικών προγραμμάτων!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι!!! Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών!!! Επεκτάσεις μνήμης ΑΓΓΛΙΑΣ από 10.500 δρχ.!!! Πάμφθηνα COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ!!! Χίλιοι + ΕΝΑΣ λόγοι για να μας προτιμήσετε!!! EKTOR-SOFT, ΤΗΛ.: 8618368 - 8612475. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, Ουίλιαμ Κινγκ 21 - Αθήνα.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMIGA
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 120 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ 2 ΦΟΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΑ GROUPS όπως (SKID ROW...).
Επίσης, υπάρχει μια τεράστια συλλογή 3.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ. ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΣΤΑ ΤΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΑ ΔΩΡΟ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΙ. ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ, ΤΗΛ.: (031) 220761, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Amiga 40 Παιχνίδια 3.000 δρχ. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ + ΒΙΝΤΕΟΤΙΤΛΙΣΤΙΚΑ + PROPOLOTTO. Περιφερειακά + Αναλώσιμα. Joystick με ΑΠΟΣΥΡΣΗ (;;). Μνήμη + Ρολόι 12.000 δρχ. Ταχύτατες Αντικαταβολές. Τηλ.: 9415983, ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΑΛΟΓΕΡΕΑΣ, ΚΥΔΩΝΙΩΝ 98, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA - ATARI Disk + game = 250 δρχ. ΣΥΝΔΡΟΜΗ AMIGA

μηνιαία νέων games 6.000. ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ τηλέφωνο 2638184. ΛΙΤΣΑ ΨΥΛΛΟΥ, ΘΡΑΚΗΣ 2, ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ.

AMIGA PS εκατοντάδες προγράμματα, παιχνίδια, φτηνές δισκέτες, ανταλλαγές DISKGAMES 200 δρχ. Άμεση παράδοση, τηλεφωνήστε τώρα στο 5822659. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΚΥΠΡΟΥ 11, ΧΑΪΔΑΡΙ.

DOOMSDAY CLUB
ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΠΟΥΛΑΜΕ!!! ΧΑΡΙΖΟΥΜΕ: 280 = DISK + GAME + ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2772667. ΛΥΜΠΕΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Ολύμπου 23, Ν. ΙΩΝΙΑ.

AMIGA ΠΟΛΛΑ GAMES ΣΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ CALL NOW. ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ Η ΕΚΠΛΗΞΗ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ: ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΡΡΑΣ, ΤΗΛ.: 7247244 - 7248934, ΑΝΔΡΙΑΝΟΥΠΟΛΕΩΣ 19.

***** AMIGA SUPER *****
Για ολοκληρωμένες συλλογές, διαλέξτε τις ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΤΕΡΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ - 120 δισκέτες = 7.000 δρχ. με ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΕΠΙΛΟΓΗ - Όλες οι ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ TOP GAMES - Gamedisk = 300 δρχ. ΜΟΝΟ!! - Ακόμα, τα πάντα από ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ - ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση και δωρεάν κατάλογος - Αντικαταβολές.Ίσως οι πιο ενημερωμένοι - Παύλος Μάρουσης, τηλ.: 9240579, Αρσενίου 18.

Amiga software
Πολλά παιχνίδια εφαρμογές. 250 δρχ. Game + Disk. Τηλεφωνήστε στο (01) 4178823 ή στο (01) 4126121. Κουτούπης Ανδρέας, Γρηγ. Λαμπράκη 90 - 96, 18532 Πειραιάς.

AMIGA gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές - CLUB SUPER ΔΩΡΑ για ποσότητες. *MANUALS ΓΙΑ GAMES* Τηλ.: 8641909 (7-12 μ.μ.) & 2233182 ALL DAY. Χρήστος Αγγελόπουλος, Νάξου 20Α.

AMIGA - GAMES!! Τεράστια Συλλογή Σε Τιμή Game+DISK 300 - 250! Γίνονται Αντικαταβολές παντού! Εγγυημένο φόρτωμα. Τηλ.: 2515478. Ώρες: 3:00-8:00 μ.μ. - ΜΑΝΩΛΗΣ ΚΡΗΤΙΚΟΣ, 700 ΘΕΣΠΙΕΩΝ 8.

HI - TECH CLUB NOW IN LOUTRAKI
1)GAMEDISK=200 drs (also hints 'n' tips). 2) Ολοκαίνουρια μουσικά κομμάτια επιλογής σας. 3) Συνδρομές δεκτές. 4) Just Call to find out... Or Keep Looking! Peter (0741) 46928, Jim (0741) 48237, μεσημέρι ή αργά το βράδυ. Θωμαΐδης Πέτρος, Ιωάννου Λέκκα 11 - Λουτράκι.

Πωλούνται παιχνίδια. UTILITIES από τεράστια συλλογή. Όλα VIRUS FREE 100%. Συνεχής ανανέωση - Τιμές καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Από Hardware Printer Buffers, Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB, 2 MB καθώς και 6 MB. Τέλος AT - ONCE, DRIVES, HARD DRIVES, SAMPLERS, DIGITIZERS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 5620754, Γιάννης Σωτηρόπουλος, Κερκύρας 10.

*** AMIGA ***
Προσοχή!!! Θέλεις παιχνίδια - εφαρμογές - Utilities; Τηλεφώνησέ μας! Τιμή προσφορά - Game + Disk = 250 δρχ!!! Ταχύτατες αντικαταβολές - Εγγύηση Εγγραφής. Τηλεφώνησε τώρα: 6394946. Σπύρος Κολυβάς, Τ.Θ. 60089 - Τ.Κ. 153 01.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Αν θέλετε να έχετε πρώτοι τα τελευταία προγράμματα για AMIGA, τηλεφωνήστε μας τώρα. 250 δρχ. GAME + DISK. Παράδοση κατ' οίκον και αντικαταβολές παντού!!! Τηλ.: 5743080, Μανώλης Αντωνόπουλος, Έλλης 131, Πετρούπολη.

AMIGA GAMES!! ΠΟΛΥ φθηνά και στα 10 άλλα 2 ΔΩΡΟ!!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ΟΛΟΥΣ!!! ΤΗΛ.: (01) 2757855!!!... ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΑΛΕΞ, ΚΕΡΑΣΟΥΝΤΟΣ 5-7, 142 33 ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ.

AMIGA! Ψάχνετε τα τελευταία GAMES UTILITIES; Τηλεφωνήστε στο 9849904. Τώρα PROGRAM + DISK 250! Επίσης πωλείται CYCLONE hardware copier 5.000! Σπύρος Μαλακάσης, Ίριδος 7, 17561 Παλαιό Φάληρο, Αθήνα.

AMIGA SOFTWARE ATARI ST SOFTWARE. Programdisk 250, 300 δρχ.
Τηλ.: 8214613, 1.900 2.400 Αντικαταβολές. Γιώργος Κούτσης, Κουντουριώτου 16 - 20.

J&B... Για να μην ψάχνεται στις αγγελίες για GAMES. Τώρα συνδρομές. Επίσης HARDWARE - UTILITIES. ΠΑΝΤΑ και ΜΟΝΟ για AMIGA! ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, Αγορακρίτου 18, Αχαρνών, Αθήνα, τηλ.: 8218239 - 9233297.

AMIGA GAMES 2.500 τίτλοι επαγγελματικά προγράμματα - παιχνίδια. Παραλαβές από το εξωτερικό κάθε εβδομάδα. Φτηνές συνδρομές. Αντικαταβολές. Μαύρος Άγγελος, Αιόλου 450Α, τηλ.: 6381366 -6002040.

THE 16BIT GAMES CENTER, PC, ATARI, ST, AMIGA όλες οι ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ κυκλοφορίες ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ - Συνδρομές - αντικαταβολές. ΓΡΗΓΟΡΗ ΥΠΕΥΘΥΝΗ εξυπηρέτηση. Γιώργος, τηλ.: 8214613, Γιάννης τηλ.:

2927599, 18:00-22:00, Σαβ. - Κυρ. 09:00-22:00, Χουζούρης Γιάννης, Ουρανούπολης 32, Αθήνα.

AMIGA - ATARI ST GAMEDISK 170!!! A 6128 GAMEDISK 650!!! ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος, άμεση εξυπηρέτηση!
ΓΡΑΨΤΕ: PHANTOM CLUB, Κ. Καραπάνος, Ε. Μακαρίου 129, 164 52 Αθήνα.

Ανταλλάσσω games Amiga. Πωλείται PC Commodore + monitor Philips 70.000 δρχ. εγγύηση! Μνήμη 1/2 MB 11.400 δρχ.! PACMAN JOY 4.800 δρχ.
Τηλ.: 8325006. ΜΠΟΥΓΑΤΣΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, Παπαναστασίου 120, Κ. Πατήσια.

ΠΑΡΕ ΠΑΡΕ AMIGA GAMES UTILITIES, DEMO ΜΟΥΣΙΚΑ όλα τα καινούρια, παραλαβή κάθε εβδομάδα. Μεγάλη συλλογή. Συνδρομές σε λογική τιμή ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. Τηλ.: 9705117, Ρακαδάς Κώστας, Δημητρίου 112 - Αθήνα.

DELIJOHN AMIGA CLUB
1. Συλλογή από δημοφιλή games
2. Παράδοση κατ' οίκον (Δωρεάν)
3. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα (άνω των 10 δισκετών ταχυδρομικά δωρεάν).

Τηλ.: 5136698 (9:30 π.μ. - 10:30 μ.μ.). Δεληγιάννης Γιάννης, Γερακίου 30, Κολωνός.

AMIGA SOFTWARE: ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ 300 ΔΡΧ. (GAME + DISK),
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΑΣΟΣ, ΤΗΛ.: 6435542 - 6411251 (Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ), ΘΕΟΤΟΚΗΣ, ΤΗΛ.: 2029086. ΘΕΟΤΟΚΗΣ ΚΟΝΤΟΣ, ΔΕΙΝΟΣΤΡΑΤΟΥΣ 3-5, Κ. ΠΑΤΗΣΙΑ.

PIRAEUS AMIGA CLUB. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΤΗΝ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ (ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ). ΕΓΓΥΗΣΗ 100% ΠΟΙΚΙΛΙΑ (3.500 GAMES + UTILITIES). ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ. ΚΑΙ Η ΤΙΜΗ; =ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ ΑΠ' ΟΛΟΥΣ! ΤΗΛ.: 4628354, ΝΙΚΟΣ ΠΑΝΤΑΖΗΣ, Μ. ΑΣΙΑΣ 22 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΣΥΜΒΟΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΑΧΑΝΗΣ ΣΥΛΛΟΓΗ!
ΜΟΝΟ γι' αυτό το μήνα: Amiga Games - Utilities + Disk από 190 δρχ!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. Τηλ.: 6830775 (15:00 - 19:15). Κωνσταντίνος Πούπαλος, Αγρινίου 11, Χαλάνδρι.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA. Συλλογή 4.000 προγραμμάτων, εβδομαδιαία ανανέωση. Δέκα δισκέτες επιλογής σας προς 3.000 δρχ., εικοσάδα προς 5.500, τριαντάδα προς 7.900, πενηντάδα προς 12.300 και εκατοντάδα προς 19.800 δρχ.
Στέλνονται και επαρχία. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Καραϊσκάκη 21.

MAD AMIGA BROTHERS
1. SOUNDTRACKER MEGAPACK (20 D) 5.500!!! ΔΡΧ.
2. CRUNCHERS MEGAPACK 3.000!!! ΔΡΧ.
3. INTROMAKERS MEGAPACK 5.000!!! ΔΡΧ. (3D)
4. 100 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΜΑΣ... 10.000!!! ΔΡΧ. ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!
5. ΣΤΑ 20 GAMES ΔΩΡΟ 5, ΤΗΛ.: (0231) 37560, ΘΑΝΟΣ.

AMIGA ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ.: 9329732, ΠΑΤΕΡΟΥΛΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33 - ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

Υπεύθυνα υποστηρίζουμε την AMIGA με προγράμματα (Ελληνικά - Ξένα) για πελάτες, Έσοδα - Έξοδα, βιντεολήπτες.
Ειδικά προγράμματα για Τηλεοπτικούς σταθμούς και Studios. SPECTRA, Λουίζος Γιάννης, Κονδύλη 5, τηλ.: 8959340.

ATARI ST Μεγάλη συλλογή προγραμμάτων (Arcade, advanture, demo), ανανεώνεται συνεχώς. ΤΙΜΕΣ ΠΡΩΤΟΦΑΝΕΙΣ - ΔΩΡΑ!! Υπάρχει δυνατότητα επιλογής προγραμμάτων μέσω βιντεοκασέτας.
Προλάβετε! Αποστολή σε όλη την Ελλάδα με αντικαταβολή. Τηλ.: 8024828 - 8067671, Στέλιος Παπαδάκης, Βάρναλη 6, Πεύκη.

Atari ST και αυτό το μήνα, η μεγαλύτερη συλλογή στην Ελλάδα θα είναι στη διάθεσή σας. Κάθε εβδομάδα παραλαβές από εξωτερικό σε καινούρια Games. Επίσης, τα πάντα από εφαρμογές και μουσικά προγράμματα. Αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 7512756, Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72.

ATARI ST, Καταπληκτικό! Στείλτε φωτογραφίες για digitizing, 100 δρχ. η μία. Προγράμματα επεξεργασίας και πολλά άλλα. Τηλ.: 061/434418, Μάριος Πολυζώης, Πάροδος Αγυιάς ΑΓ 51, 26442 Πάτρα.

ATARI PC AMIGA.
Απεριόριστη ποικιλία παιχνιδιών, εφαρμογών. Στα 6 παιχνίδια 1 δώρο, τηλ.: (01)

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

9921125 (2:00 μ.μ. - 4:00 μ.μ. και 9:00 μ.μ. - 10:30 μ.μ.), Κουσίδης Παύλος.

ATARI ST Games, Utilities, greek docs, αντικαταβολές, δώρα! Για όσους ξέρουν τον ATARI. Τηλ.: 0742/32384, Τάκης Μιχαλόπουλος, Αναγεννήσεως 1, Βέλο Κορινθίας.

AMSTRAD 6128. 1.500 προγράμματα, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, GAMES Εισαγωγής από Αγγλία. Τηλ.: 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα.

AMSTRAD 6128, 464 Commodore, IBM ακυκλοφόρητα παιχνίδια πωλούνται, τιμές καταπληκτικές. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ παντού "PETER SOFT", Τηλ.: 9933080, Ασήμης Πέτρος, Πύργου Θήρας 6, Αγ. Δημήτριος.

AMSTRAD 6128 - 6128 t - 664 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Τιμές φανταστικές!! ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ, σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ και με αντικαταβολή. Σε μας θα βρείτε όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα Games - Utilities. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ και δεν θα χάσετε.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ GAMES και για CDTV!!! Τηλ.: 9349206, "MAIKL SOFT", Μιχάλης Μπαγιάστας, Δραγατσανίου 8, Αγ. Δημήτριος.

AMSTRAD - MSX - COMMODORE, Δισκέτα - Κασέτα. Χαμηλές τιμές, Δισκετοθήκες MEDIABOX 4.500 δρχ., φθηνές δισκέτες. Απογεύματα, τηλ.: 2638184, Λίτσα Ψύλλου, Θράκης 2, Αγ. Ανάργυροι.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Amstrad = 6128.

Σε εμάς θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε εκπληκτικές τιμές. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΤΗΛ.: 031/220761, ΛΑΖΑΡΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128. ΟΛΕΣ οι νέες κυκλοφορίες, κατευθείαν από το εξωτερικό!!! ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ: "DISCOLOGY PLUS" GAMES από 300!! δρχ.

Πολλές προσφορές! Μόνο σαββατοκύριακα στο τηλ.: 2524542, Χάρης Κλάδης, Λ. Ιωνίας 267.

AMSTRAD 6128: ΟΙ ΠΙΟ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ + ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ + εξυπηρέτηση και όχι ψέματα + κάθε είδους ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ + ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ + Gamedisk = 600 + ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ με πλούσια δώρα.
ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Τηλ.: (01) 6410640 (20:00 - 22:00), Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, 114 73 Λ. Αλεξάνδρας.

PC GAMES, Utilities, Antivirus, Demos όλα για 5 1/4" και 3 1/2", παραλαβές κάθε εβδομάδα,
Αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 9593303, Νικολάου Αντώνης, Ηρακλέους 3.

IBM, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ, ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!! ΤΗΛ.: 9329732, ΠΑΤΕΡΟΥΛΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ! 270 παιχνίδια για COMMODORE 64-128 σε 45 κασέτες πάμφθηνα - όλα μαζί ή και χωριστά. Δισκέτες AMSTRAD 6128 μόνο 500 δρχ. έκαστη.
Ακόμα: LYNX σε τιμή έκπληξη. Τηλ.: 0421/76349, Φίλιππος Κόντας, Ελλ. Αεροπορίας 128, 383 34 ΝΕΑ ΑΓΧΙΑΛΟΣ ΒΟΛΟΥ.

AMSTRAD 6128, Μεγάλη ποικιλία ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ σε ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!
ΕΠΙΣΗΣ, το ΜΟΝΑΔΙΚΟ PARTY GAMES αποκλειστικά από τον CMS. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΔΕΚΤΕΣ.
Τηλεφωνήστε τώρα στο 5820825, Κώστας Αλειφτήρας, Σατωβριάνδου 17, Χαϊδάρι.

COMMODORE 64 προγράμματα δισκέτα - κασέτα. Μεγάλη συλλογή.
Χαμηλές τιμές - προσφορά συλλογές GAMES (ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ) στο τηλ.: 2638184, Λίτσα Ψύλλου, Θράκης 2, Αγ. Ανάργυροι.

Commodore 64/128 - AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια - φανταστικές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα - τεράστια ποικιλία - αντικαταβολές προλάβετε!!! Μιχάλης, τηλ.: 4181420, Φοίνικος 10, Πειραιάς.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ πωλούνται, αγοράζονται, ανταλλάσσονται, για όλα τα είδη υπολογιστών, σε άριστη κατάσταση. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ Η/Υ
ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ

ΜΑΡΚΑ - ΤΥΠΟΣ	ΤΙΜΗ	ΜΑΡΚΑ - ΤΥΠΟΣ	ΤΙΜΗ
GOLDSTAR MF-2DD 3.5"	210	NO NAME 3"	530
SONY MD-2D 5.25"	145	VERBATIM MD-2HD 5.25"	260
SONY MD-2HD 5.25"	290	VERBATIM MF-2DD 3.5"	240
SONY MFD-2HD 3.5"	460	VERBATIM MF-2HD 3.5"	460
FUJI MD-2D 5.25"	145	MAXELL MD-2D 5.25"	138
FUJI MD-2HD 5.25"	270	MAXELL MD-2HD 5.25"	260
FUJI MF-2DD 3.5"	240	MAXELL MF-2DD 3.5"	235
FUJI MF-2HD 3.5"	480	MAXELL MF-2HD 3.5"	470
JVC MD-2D 5.25"	115	BASF 2S/2D 5.25"	150
JVC MD-2HD 5.25"	225	BASF 2S/HD 5.25"	255
JVC MF-2DD 3.5"	210	BASF 2DD 3.5"	242
JVC MF-2HD 3.5"	395	BASF 2HD3.5"	478
TDK M-2D 5.25"	140	POLAROID 2S/2D 5.25"	135
TDK M-2HD 5.25"	240	POLAROID 2S/HD 5.25"	200
TDK MF-2DD 3.5"	232	POLAROID MF/2DD 3.5"	230
TDK MF-2HD 3.5"	450	POLAROID MF/2HD 3.5"	490

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ & Ο ΦΠΑ 18%

«ΚΑΣΣΕΤΕΜΠΟΡΙΚΗ»
Π. ΚΙΡΚΕΣΕΛΗΣ & ΣΙΑ Ο.Ε.
ΑΠΟΘΗΚΗ ΚΑΣΣΕΤΩΝ - ΔΙΣΚΕΤΩΝ
ΣΤΟΑ ΑΙΟΛΟΥ 102 - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ: 3211916 • FAX: 3218690

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Ζητούνται μεταφραστές με ειδίκευση στην Πληροφορική και άριστη γνώση της αγγλικής και ελληνικής γλώσσας. Οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει απαραιτήτως να προσκομίσουν δείγμα της δουλειάς τους.
Επικοινωνήστε με την κ. Μάντω Καραγιάννη στο τηλ.: 9238672-5

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ACTION REPLAY II για Amiga 500. ΣΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ η ΕΚΠΛΗΞΗ συνεχίζεται... MAD AMIGA BROTHERS, τιμή AR II 19.500!!! δρχ. Τηλ.: (0231) 37560 - 20998.

AMIGA ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 512 K μόνο 9.900!! δρχ. Ακόμα, Ανταλλαγή Μνήμης 512 K με 2 MB μόνο 30.000!! δρχ. Περισσότερες Πληροφορίες στο: 5620754, Γιάννης.

AMIGA ΜΝΗΜΕΣ 12.000 δρχ. DRIVE 3 1/2" 23.500 ΔΡΧ. JOYSTICK PACMAN 4.700 ΔΡΧ. AMSTRAD DRIVE 5 1/4" 30.000 ΔΡΧ. + 1 χρόνο εγγύηση, τηλ.: 8314078, Μάκης.

AMIGA ACTION PEPLAY MK - II. Περιορισμένος αριθμός τεμαχίων. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2757043, Στέλιος.

Πωλούνται LYNX + BLUE LIGHTNING + μετασχηματιστής 40.000 δρχ. + AMSTRAD ένα joystick + παιχνίδια + βιβλία 70.000 δρχ. Τηλ.: 7522808.

Πωλείται ATARI LYNX με το παιχνίδι GATES OF ZENDOKON 45.000 δρχ. Αντώνης, τηλ.: 2524649.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΔΗΛΩΣΤΕ συμμετοχή ΤΩΡΑ στο All Star Championship του TIP OFF!!! Δώρα: Μνήμες, games!!!. Συμμετοχή 1.000 δρχ.! Κώστας, τηλ.: 7772603, 6928406, Χρήστος.

AMIGA! SAMPLER & VIDEO + ψηφιοποιητής 40.000 δρχ. - ΜΝΗΜΗ 512 KB 11.000 δρχ. ΜΝΗΜΕΣ έως 8 MB - Midi - ATVORTEX - DRIVES - SCANNER, ΜΕΙΚΤΕΣ JOYSTICK - GENLOCK. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ για φωτογράφους, πελατολόγια, αποθήκες, οικογενειακά έσοδα - έξοδα. SERVICE σε DRIVE. Τηλ.: 6852730 - 6610714, Ιάκωβος.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 8066698, Μιλτιάδης.

Διεθνής Μεταφραστική Εταιρία Προγραμματιστών - Μεταφραστών Ευρωπαϊκών Πανεπιστημίων αναλαμβάνει Μεταφραστικές Εργασίες Επιστημονικών Εγχειριδίων SOFTWARE - HARDWARE. ΤΗΛ.: 5135186.

GAMES FOR EVER

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ

Αγαπητοί μας φίλοι, μέσα από τη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα σύντομα reviews παιχνιδιών που αξίζουν να βρίσκονται για πάντα στη συλλογή σας. Τα παιχνίδια μπορεί να μην κυκλοφόρησαν πρόσφατα, αλλά έχουν αποδείξει ,το καθένα με το δικό του τρόπο, ότι μπορούν να αντιστέκονται στο χρόνο. Τι κάθεστε λοιπόν; Θα έπρεπε ήδη να τα έχετε

KICK OFF 2

ANCO

Η νέα έκδοση του πολύ επιτυχημένου kick off ακολουθεί τα standards του αρχικού, με αυξημένο όμως πολύ το επίπεδο του ελεγχόμενου από το computer αντιπάλου σας, καθώς και την ταχύτητα, η οποία ταιριάζει καλύτερα σε flipper παρά σε football simulation. Αν και είναι πάρα πολύ δύσκολο, έχει σημειώσει καταπληκτική επιτυχία, ακόμα μεγαλύτερη από τον προκάτοχό του. Κλασικό όσο και αθλητικό!

Βαθμολογία: 89%

SHANGAI

ACTIVISION

Ποιος θα το περίμενε ότι ένα παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι της Απω Ανατολής θα γνώριζε ημέρες δόξας και θα γινόταν αληθινή μανία πολλές εκατοντάδες χρόνια μετά τη γέννησή του; Το κλασικό Musjongg των Κινέζων μετονομάστηκε σε Shangai και πήρε αμέσως τη θέση του στο Πάνθεον των κλασικών παιχνιδιών δίπλα στα PacMan και Tetris. Εθιστικό, απλό, συναρπαστικό, εγκεφαλικό, διασκεδαστικό, συνδύαζε την ανατολίτικη σοφία με τη δυτική τεχνολογία (τα τουβλάκια με τα ιδεογράμματα έδειχναν υπέροχα μέσα από τις έγχρωμες οθόνες). Λατρεύτηκε από άντρες και γυναίκες gamers.

Βαθμολογία: 84%

LEMMINGS

PSYGNOSIS

Παράξενα πλάσματα αυτά τα Lemmings. Στην πρώτη ευκαιρία που θα βρουν - φουπ! Ενα Lemming νεκρό! Και ξωπίσω του και τ' άλλα, μη χάσουνε την ευκαιρία! Πραγματικά, σπάνια έχουν φτιαχτεί πιο πρωτότυπα παιχνίδια, και δεν είναι καθόλου μα καθόλου αδικαιολόγητη η lemmingμανία που είχε πιάσει όλη την Ευρώπη πριν από μισό χρόνο - και δεν έχει καταλαγιάσει ακόμη!

Οσοι έχουν πρόβλημα με τη συνείδησή τους, σίγουρα θα αισθανθούν πολύ προβληματισμένοι - αλλά αν μάθουν να το χειρίζονται σωστά, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι τα ανθρωπιστικά (ή μάλλον lemmingιστικά;) τους αισθήματα βρίσκονται σε έξαρση! Σώστε τα ταλαίπωρα lemmings από τον αφανισμό... γιατί, άμα τα αφήσετε μόνα τους, στον πρώτο γκρεμό που θα βρούνε θα αναπαραστήσουν το χορό του Ζαλόγγου! Βέβαια, για να σωθεί το σύνολο, θα πρέπει να θυσιάσετε κάποια επί μέρους άτομα - αλλά τι να γίνει! Ειδικά για αυτούς που κρύβουν βίαια ένστικτα μαζικής καταστροφής είδους, το νούμερο ένα παιχνίδι!

Βαθμολογία: 91%

RAINBOW ISLANDS

OCEAN

Ενα platform game βασισμένο πάνω σε κλασικά standards, με καινοτομίες όμως που του χαρίζουν ένα μοντέρνο αέρα. Το βασικό του χαρακτηριστικό είναι ότι δεν έχει εχθρούς! Οι πάντες αγάπησαν το RAINBOW ISLANDS και πιστεύουμε ότι θα το αγαπήσετε κι εσείς για τα υπέροχα cartoon γραφικά του, το θαυμάσιο animation και το καταπληκτικό gameplay. Οδηγήστε τον Bob πάνω στα ουράνια τόξα που σχηματίζει, αποφεύγοντας τους ποικιλόμορφους αντιπάλους και μαζεύοντας εγκαίρως τα άφθονα bonus. Υπόσχεται να σας ενθουσιάσει...

Βαθμολογία: 91%

DUNGEON MASTER

MIRRORSOFT

Παλιό, αλλά ανθεκτικό. Ενα από τα πρώτα πραγματικά role - playing games, με τρισδιάστατα γραφικά, πολλούς και ισχυρούς αντιπάλους και μία καταπληκτική υπόθεση γεμάτη γρίφους που προκαλούν πονοκεφάλους άνευ προηγουμένου.

Χρησιμοποιήστε τα spells, τα όπλα και τη λογική σας, και... καλή επιτυχία! Προσοχή - το Dungeon Master μπορεί να σας απορροφήσει σε επικίνδυνο σημείο.

Βαθμολογία: 97%

PANG

OCEAN

Α, εδώ είμαστε! Αυτό το παιχνίδι είναι το καλύτερο coin-op conversion που έχω δει! Και, εκτός των άλλων, είναι πραγματικά κλασικό. Τα background graphics αριστουργηματικά (αν και δεν παίζουν και κανέναν ιδιαίτερο ρόλο), το gameplay πρωτότυπο (σπάνιο πράγμα αυτό), και ακριβώς επάνω στη χρυσή τομή μεταξύ arcade και puzzle. Οχι αψυχολόγητες κινήσεις!

Κάθε επιπολαιότητα πληρώνεται στο PANG. Οι μπάλες σκάνε με το παραμικρό, και αν είστε πολύ κοντά τους, την ώρα που θα σκάσουνε, ή που θα σας πέσουνε στο κεφάλι, ή που θα σας πάρουν τα "σκάγια"... αν δεν σας θυμίζει το asteroids αυτό, τότε τίποτα δεν θα σας το θυμίσει (ή δεν έχετε παίξει το ateroids, πράγμα όχι παράξενο, αν είστε καινούριοι gamers). Στην αρχή, ομολογουμένως, θα σας φανεί απλό, αλλά για να το βάλετε "από κάτω", μπορεί να χρειαστείτε πολλά χρόνια!

Βαθμολογία: 87%

THE NEW ZEALAND STORY

OCEAN

Ακόμη ένα platform. Θα σας θυμίσει έντονα το Bubble Bobble, αλλά μην εξαπατάσθε! Είναι απίστευτα πρωτότυπο και πολύπλοκο, και σίγουρα οι γρίφοι και οι παγίδες του θα σας παιδέψουν για πολύ καιρό. Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα και το animation άνω του μετρίου. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει μ' έναν τρόπο ιδανικό, και αυτό ανεβάζει το playability σε αστρονομικά επίπεδα.

Βαθμολογία: 92%

GAMES FOR EVER

ENDURO RACER
SEGA

Το Enduro Racer δεν ήταν απλά ένα ακόμη "race simulator". Παρ' όλο που η φιλοσοφία του ήταν η ίδια με όλα τα προηγούμενα (και επόμενα) παιχνίδια της κατηγορίας του, το game είχε αυτό το "κάτι άλλο". Δεν ήταν μόνο η αίσθηση της ταχύτητας.

Το φοβερό στιγμιαίο scrolling της οθόνης, καθώς η enduro μηχανή πετάγόταν ψηλά στα αναχώματα ή έπεφτε στις λάσπες, έδινε μια αλλόκοτη αίσθηση και ανέβαζε την αδρεναλίνη σε επικίνδυνα επίπεδα. Ακόμη και τώρα, πολλά χρόνια μετά, το enduro racer εξακολουθεί να είναι συναρπαστικό για τους νεότερους και "ασυναγώνιστο" για τους "παλιούς".

Βαθμολογία: 83%

F-29 RETALIATOR
OCEAN

Τα flight simulations είναι συνήθως βαρετά για τους οπαδούς των arcades - όχι όμως και αυτό. Αρκετά απλό στο χειρισμό, ώστε ο παίκτης να εξοικειώνεται με το χειρισμό αμέσως, αλλά και εξοπλισμένο με λεπτομέρεια στη λειτουργία που θα δώσει πνευματική τροφή εβδομάδων στους φίλους των πολύπλοκων simulations. Κατατάσσεται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους του.

Βαθμολογία: 90%

ARKANOID II - THE REVENGE OF DOH
THE HIT SQUAD

Τα breakout είχαν πάντα σουξέ, αλλά η εποποιία του arkanoid ήταν πραγματικά κάτι το εκπληκτικό. Διαφορετικό από κάθε άλλο του είδους του, αιχμαλωτίζει με το gameplay, τα ιδιαίτερα στοιχεία του (περιφερόμενα aliens, playing bonus κ.λπ.) και το υπέροχο animation. Δεν πρέπει να λείπει από καμία συλλογή.

Βαθμολογία: 93%

BUBBLE BOBBLE
FIREBIRD

Τι να πει κανείς για ένα τέτοιο παιχνίδι; Το Bubble Bobble έγραψε ιστορία σαν coin - op, και η πολύ καλή conversion κέρδισε ένα τεράστιο κοινό. Αν και αντιγράφηκε πολύ στη συνέχεια, παραμένει φρέσκο και πρωτότυπο. Βοηθήστε τα δεινοσαυράκια να αντιμετωπίσουν τα τέρατα και να μαζέψουν πόντους, ώστε να φτάσουν στην πίστα 100, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τον boss και τελικά να τον νικήσουν, ώστε να απελευθερώσουν τους φίλους τους. Θα σας πάρει πολύν καιρό μέχρι να ανακαλύψετε τα συστήματα και τις κρυμμένες πίστες του. Αλλο ένα κλασικό παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε.

Βαθμολογία: 87%

ELITE
RAINBIRD

Ισως το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών. Πίσω από το φτωχό εξωτερικό του, κρύβεται ένας πραγματικός γίγαντας. Τα στοιχεία του: είστε ένας διαπλανητικός έμπορος - ταξιδεύετε στους χιλιάδες πλανήτες του ELITE, αγοράζοντας και πουλώντας τα πλέον αλλόκοτα εμπορεύματα. Στις διαπλανητικές σας διαδρομές συναντάτε διαστημόπλοια, που συχνά τυχαίνει να είναι πειρατικά, και πρέπει να τα αντιμετωπίσετε - προσοχή όμως, γιατί άμα καταρρίψετε κάποιο αθώο σκάφος, όλη η διαγαλακτική αστυνομία θα βρεθεί στο κατόπι σας. Πολλοί μήνες παιχνιδιού θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε κι εσείς τι εννοούσε ο gamer που είπε: "Το ELITE δεν είναι παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής."!

Βαθμολογία: 97%

LEISURE SUIT LARRY III
SIERRA

Η σειρά LARRY κατόρθωσε να αποκτήσει φανατικούς οπαδούς στο χώρο των ενήλικων, αλλά και των "σχεδόν" ενηλίκων, προκαλώντας ευθυμία - ακόμη και γέλιο - και απορροφώντας δεκάδες ώρες από την εβδομάδα των gamers χάρη στους κάθε άλλο παρά εύκολους γρίφους του. Το ιδιαίτερα πικάντικο χιούμορ των προγραμματιστών είναι ικανό να σοκάρει και τους πιο "πονηρούς" με το περιεχόμενό του που είναι συχνά σεξουαλικό. Εξυπνο, ευχάριστο, με καλά graphics, και φοβερά δύσκολο.

Βαθμολογία: 88%

RICK DANGEROUS II
MICROSTYLE

Ας το ξεκαθαρίσουμε. Υπάρχουν καλά platforms, υπάρχουν πολύ καλά platforms, υπάρχει όμως και το RICK DANGEROUS II. O Rick είναι ένας ήρωας σε στυλ λίγο πολύ Flash Gordon, που πρέπει για άλλη μια φορά να αντιμετωπίσει τον Fat Man, ο οποίος αυτή τη φορά έχει συμμαχήσει με ένα γένος εξωγήινων που φοράνε κράνη και κατάγονται από τον πλανήτη Barf.

Αρχίζοντας από το Hyde Park, ο Rick πρέπει να περάσει από πέντε levels αντιμετωπίζοντας παγίδες και τέρατα και λύνοντας γρίφους. Τα graphics είναι μικρά αλλά καλά και η δράση ακολουθεί αρκετά καλούς ρυθμούς. Μπορεί αρχικά να μην σας εντυπωσιάσει, αλλά αφού ξεδιπλωθούν μερικές από τις πίστες του μπροστά σας, σίγουρα θα το αγαπήσετε - είναι σχεδόν εγγυημένο.

Βαθμολογία: 94%

CAPTIVE
MINDSCAPE

Εξερευνήστε τον τρισδιάστατο κόσμο του. O full icon driven έλεγχος του CAPTIVE και η γενική του μορφή θα σας θυμίσουν λίγο το DUNGEON MASTER, αλλά εδώ μιλάμε για ένα σύγχρονο adventure.

Θα πρέπει να καθοδηγήσετε τέσσερα droids τα οποία πρέπει να βρουν το κελί σας και να σας ελευθερώσουν. Οταν το καταφέρετε αυτό (μπορεί να σας πάρει και τρεις εβδομάδες), θα αρχίσετε να μπαίνετε στην ουσία του παιχνιδιού! Οι μάχες είναι άφθονες και η γκάμα εχθρών που θα συναντήσετε τεράστια. Είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο από το καλύτερο υλικό, με τον καλύτερο τρόπο, και θα δώσει πραγματικά αξία στα λεφτά σας.

Βαθμολογία: 94%

TETRIS
MIRRORSOFT

Το σοβιετικό puzzle δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Οι χιλιάδες διασκευές του και τα conversions που έχουν γίνει για όλα τα computers, εκτός από τις αριθμομηχανές τσέπης και τον ZX80, είναι τα καλύτερα διαπιστευτήρια που μπορεί να έχει ένα computer game. Η έκδοσή του εκτόπισε τα arcades για πολύ καιρό - πράγμα που κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει κάνει σε τέτοιο βαθμό. Τα πολλά λόγια είναι φτώχια: το TETRIS είναι το καλύτερο mind game που κατασκευάστηκε μετά το σκάκι. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι μερικά conversions μειονεκτούν απέναντι στο πρωτότυπο. Ισως όμως αυτό να οφείλεται και στο ότι είναι το παιχνίδι με τα περισσότερα conversions. Χωρίς καμία αμφιβολία λοιπόν...

Βαθμολογία: 95%

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

Οι home υπολογιστές, οι κονσόλες και οι φορητές παιχνιδομηχανές της σαιζόν 1991-1992 σας υποβάλλουν τα διαπιστευτήριά τους. Ο,τι θα θέλατε να μάθετε για τα δημοφιλέστερα δείγματα hardware θα το βρείτε με μια σύντομη ματιά στις επόμενες σελίδες.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ATARI

Μοντέλα που κυκλοφορούν: 520STE, 1040STE, Mega ST (περιορισμένος αριθμός)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Καλώδιο τροφοδοσίας, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, πληκτρολόγιο, ποντίκι, δισκέτα εκμάθησης, εγχειρίδιο χρήσης. Ειδικά πακέτα–προσφορές περιλαμβάνουν και τίτλους παιχνιδιών ή επαγγελματικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB – 1 MB, επεκτάσιμη εσωτερικά έως τα 4 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 640x400 (μονόχρωμη απεικόνιση), 640x200, 320x200 (έγχρωμη απεικόνιση).

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια ήχου PCM (Yamaha sound chip).

Υποδοχές: Monitor, RF, stereo output, εξωτερικό disk drive, hard disk, centronics (parallel), serial, cartridge port, MIDI in/out, joystick/mouse, joystick/light pen.

Γενικά σχόλια: Ο ST ξεκίνησε την επανάσταση στους home υπολογιστές. Πολύ καλός υπολογιστής γενικής χρήσης. Τα καταφέρνει θαυμάσια τόσο σε παιχνίδια, όσο και σε ημιεπαγγελματικές εφαρμογές. Παραμένει σήμερα ο πιο προσιτός 16–bit υπολογιστής από άποψη τιμής. Νούμερο ένα στις προτιμήσεις της μουσικής βιομηχανίας, λόγω του ενσωματωμένου MIDI port. Υποστηρίζεται από το σύνολο σχεδόν των εταιριών που ασχολούνται με τους home computers. Γνωστός και δημοφιλής διεθνώς. Τεράστια ποικιλία περιφερειακών.

Software υποστήριξη: Σύσσωμη η βιομηχανία games τον υποστηρίζει. Βιβλιοθήκη από τα καλύτερα προγράμματα μουσικής για MIDI. Προγράμματα DTP, WP, Spreadsheets, Databases, MAC–PC software (μέσω emulators), utilities, PD.

Αντιπροσωπία: A–SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719–3642985.

COMMODORE AMIGA

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A500, A2000, A3000.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: τροφοδοτικό, πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, δισκέτες με την Basic και το λειτουργικό σύστημα, βιβλία οδηγιών.

Μνήμη: 512 KB (A500), 1 MB (A2000), 1 MB (A3000). Πρόσθετες επεκτάσεις εσωτερικά ή εξωτερικά αυξάνουν τη διαθέσιμη μνήμη μέχρι και 8 MB. Ανώτατη επέκταση 9 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 7,14 MHz (A500–A2000), 68030 στα 16 ή 25 MHz (A3000).

Ανάλυση οθόνης: Διάφορα modes από 320x200 έως 640x400. Προγραμματιζόμενη ανάλυση μέσω software.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 4 κανάλια ήχου stereo (Commodore custom chip)

Υποδοχές: Δύο joystick/mouse, stereo sound, εξωτερικό drive, RS232 (σειριακή), centronics (παράλληλη), RGB/VIDEO (analog–digital), composite monochrome video, expansion slot (CPU BUS–SYSTEM BUS), memory expansion slot (στην A500), εσωτερική επέκταση PC (στις A2000–A3000)

Γενικά σχόλια: Ο ιδανικότερος συνδυασμός hardware. Ασυναγώνιστη σε γραφικά και ήχο στο χώρο των 16–bit, τόσο στο χώρο των games, όσο και στον τομέα της επεξεργασίας εικόνας. Επειτα από ένα άσχημο ξεκίνημα στα 1986, το μηχάνημα έφτασε να ξεπεράσει φέτος σε πωλήσεις τον ST για πρώτη φορά στη Βρετανία και το μέλλον προβλέπεται καλύτερο από ποτέ. Ναυαρχίδες της σειράς οι A2000 και A3000, με την τελευταία να προσφέρει εξαιρετική απόδοση, λόγω του θαυμάσιου λειτουργικού συστήματος και του 68030 που περιέχει.

Software υποστήριξη: Απ' όλα τα software houses. Χιλιάδες παιχνίδια και εφαρμογές. Πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του MAC και του MS–DOS μέσω emulators. Ημιεπαγγελματικές εφαρμογές, PD, utilities. Ο κατάλογος μεγαλώνει με ολοένα αυξανόμενο ρυθμό.

Αντιπροσωπία: Computer Agent, τηλ.: 9954855.

ACORN ARCHIMEDES

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A310, A3000, A410, A420, A440.

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, καλώδιο τροφοδοσίας, βιβλία οδηγιών, δισκέτες βοηθητικών προγραμμάτων.

Μνήμη: 512 KB (A3000), 1 MB (A310–410), 2 MB (A420), 4 MB (A440)

Επεξεργαστής: Acorn ARM (Risc processor)

Ανάλυση οθόνης: Πολλά modes οθόνης με διαφορετικές αναλύσεις. 320x256 ή 640x256 η ανώτατη ανάλυση σε απλό monitor. 640x512 ανάλυση σε monitor τύπου multi–sync.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 8 κανάλια stereo (ενσωματωμένο μεγάφωνο).

Υποδοχές: centronics, mouse, stereo headphone, 64–pin DIN, expansion slot, video out, I/O interface.

Γενικά σχόλια: Η κορυφή της σύγχρονης τεχνολογίας στο hardware των υπολογιστών στο χώρο των home. Ενα από τα πιο γρήγορα και προικισμένα μηχανήματα που κυκλοφορούν, εμπνέει το θαυμασμό για την προσεγμένη του σχεδίαση και την υπεύθυνη δουλειά από πλευράς firmware (ταχύτατη Basic, on-line Help, θαυμάσιο λειτουργικό σύστημα). Δυστυχώς μέχρι τώρα δεν έχει δικαιωθεί, αφού του λείπει η σωστή προώθηση.

Software υποστήριξη: Σιγά σιγά εμπλουτίζεται με σχεδιαστικά utilities, επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, DTP. Πρόσβαση στο MS–DOS μέσω emulator. Λίγοι τίτλοι γνωστών παιχνιδιών. Σχεδόν ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη προγραμμάτων, αλλά πολύ μικρή ποικιλία.

Αντιπροσωπία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε, Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478 – 3644351 – 3607836.

AMSTRAD

Μοντέλα που κυκλοφορούν: AMSTRAD 464+, 6128+

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, monitor, μονάδα δίσκου (6128+), ή κασετόφωνο (464+), cartridge, χειριστήριο, βιβλίο οδηγιών.

Μνήμη: 64 K (464+), 128 K (6128+)

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Τρία modes: 160x200, 320x200, 640x200.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Ηχος: 3 κανάλια stereo (Yamaha AY–3–8912).

Υποδοχές: Cartridge, joystick, analog, stereo headphone, AUX, monitor, expansion, εξωτερικό drive, centronics (παράλληλη).

Γενικά σχόλια: Νέο πρόσωπο για ένα πολύ επιτυχημένο μηχάνημα. Ο Amstrad ήταν το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα σε πολύ προσιτή τιμή, με αποτέλεσμα να γίνει τρομερά δημοφι-

λής. Σήμερα, τα 8-bit έχουν χάσει αρκετό έδαφος, αλλά η επανεμφάνιση της σειράς "Plus" τους επαναφέρει στην επικαιρότητα. Πολύ καλό μηχάνημα, με βασικό προτέρημα τον καλό συντελεστή κόστους προς απόδοση.

Software υποστήριξη: Πολύ καλή, στα πλαίσια των δυνατοτήτων ενός 8-μπιτου μηχανήματος. Πολλά παιχνίδια, ενώ εμφανίζονται τα πρώτα games σε cartridges.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, δύο χειριστήρια, 1 cartridge (standard πακέτο).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 1 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x240

Διαθέσιμα χρώματα: 52

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η παιχνιδομηχανή με τις περισσότερες πωλήσεις σε όλο τον κόσμο, όχι τόσο λόγω των hardware δυνατοτήτων της, όσο λόγω των πολύ εθιστικών και καλογραμμένων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν γι' αυτήν. Εχει πίσω της μια εταιρία με άριστη γνώση του marketing, η οποία ξέρει να προωθεί και να υποστηρίζει τα μηχανήματά της. Πλήθος έξτρα περιφερειακά.

Αντιπροσωπεύεται επίσημα και στη χώρα μας.

Software υποστήριξη: Εκατοντάδες τίτλοι στο εξωτερικό. 12 τίτλοι ήδη διαθέσιμοι στην Ελλάδα.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SEGA MASTER SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, παιχνίδι σε smart card (Hang on)

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80.

Ανάλυση οθόνης: 256x192

Διαθέσιμα χρώματα: 64

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η δεύτερη δημοφιλέστερη παιχνιδομηχανή στον κόσμο. Χρησιμοποιεί δοκιμασμένη τεχνολογία με εγγυημένα αποτελέσματα. Μεγάλη ποικιλία εξαρτημάτων και περιφερειακών. Καλή και συνεπής υποστήριξη από τη μεγαλύτερη βιομηχανία games software παγκοσμίως.

Software υποστήριξη: Πολύ μεγάλη. Μπορείτε να βρείτε τους γνωστότερους τίτλους.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα, τηλ.: 9563893, 9565708.

SEGA MEGADRIVE (GENESIS)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Altered Beast).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz + Z80B

Ανάλυση οθόνης: 320x224

Διαθέσιμα χρώματα: 512

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 64

Σύνδεση με τηλεόραση: ΝΑΙ

Σύνδεση με monitor: ΝΑΙ (RGB/SCART)

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 80

Γενικά σχόλια: Θαυμάσιο δείγμα της τεχνολογίας των 16-bit. Γρήγορη και εντυπωσιακή παιχνιδομηχανή, με ήχο και γραφικά, πολύ ανώτερα των home computers, στα επίπεδα των arcade coin-ops.

Software υποστήριξη: Από τη "μαμά" Sega οι κυριότεροι τίτλοι. Οχι τόσο πλούσια όσο των 8-μπιτων παιχνιδομηχανών, αλλά επαρκής.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

NEC PC ENGINE

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: PC Engine, TurboGraphx (16-bit), PC Engine φορητό (συμβατό με το επιτραπέζιο).

Επεξεργαστής: 65C02 στα 7,8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x216

Διαθέσιμα χρώματα: 512 (PC Engine), 1.024 (TurboGraphx).

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 64 (PC Engine), 128 (TurboGraphx).

Γενικά σχόλια: Θαυμάσια παιχνιδομηχανή, με δυνατότητες ανάμεσα στα 8 και τα 16-μπιτ. Αν και το hardware της δεν είναι τόσο ανεπτυγμένο, όσο των καθαρόαιμων 16-μπιτων, είναι εντυπωσιακή στην κίνηση και στον ήχο. Το πρώτο μηχάνημα που χρησιμοποίησε CD-ROM, εγκαινιάζοντας έτσι τη νέα εποχή του CD-I. Πολύ δημοφιλής στην Ιαπωνία. Δεν υποστηρίζεται δυστυχώς από τη NEC στην Ευρώπη.

Software υποστήριξη: Αρκετά μεγάλη από καλούς και γνωστούς τίτλους. Πολλοί από αυτούς χρησιμοποιούν και το CD-ROM, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Super Mario World).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 16 MB.

Επεξεργαστής: 65C816 στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 512x512

Διαθέσιμα χρώματα: 32.768

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 256

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 128

Γενικά σχόλια: Κάτω από την προστασία της αυτοκρατορίας της Nintendo, η κονσόλα δείχνει να έχει κερδίσει το παιχνίδι προτού καλά καλά διαδοθεί. Ολοι οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές δουλεύουν και ετοιμάζουν κάτι γι' αυτήν. Ισως η κονσόλα που θα έχουμε όλοι μας κάποια στιγμή στο άμεσο μέλλον.

Software υποστήριξη: Είναι νωρίς ακόμη να μιλάμε για ποικιλία τίτλων. Ωστόσο, ένα παιχνίδι βγήκε και δείχνει τι πρόκειται να ακολουθήσει. Το Super Mario World θεωρείται το καλύτερο και πιο προσεγμένο παιχνίδι όλων των εποχών. Με δεδομένη τη συνέπεια και τη σοβαρότητα της Nintendo, προβλέπεται να ανατείλει μια νέα εποχή στο games software μέσα από τη βιβλιοθήκη της Famicom.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD. (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SNK NEO-GEO

Περιλαμβάνεται στη συσκευασία: Κονσόλα, μονάδα χειριστηρίου.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 330 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 12 MHz, Z80A στα 4 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: 65.536

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4.096

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 380

Γενικά σχόλια: Μηχάνημα state-of-the-art ή

αλλιώς η Μερσεντές των παιχνιδομηχανών. Πανίσχυρη και πανάκριβη. Πολύ μακριά σε δυνατότητες απ' οτιδήποτε κυκλοφορεί μέχρι τώρα. Τεράστια sprites, φανταστικός ψηφιακός ήχος. Καμιά διαφορά δεν υπάρχει ανάμεσα στο NEO-GEO και τις παιχνιδομηχανές των "ουφάδικων". Η αανεπτυγμένη σχεδίαση επιτρέπει την αποθήκευση τεράστιων παιχνιδιών ανά cartridge. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους users μπορούν να την "αναθρέψουν".

Software υποστήριξη: Τα παιχνίδια, αν και εντυπωσιακά, υστερούν μέχρι τώρα σε gameplay. Συγχρόνως είναι πανάκριβα (πέντε φορές ακριβότερα από των άλλων 16-μπιτων παιχνιδομηχανών). Στο εξωτερικό το πρόβλημα έχει λυθεί εν μέρει με τη δημιουργία clubs που νοικιάζουν cartridges για ένα μήνα. Λίγοι τίτλοι προς το παρόν.

C64 GAMES SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 4 παιχνίδια (Klax, Finedish Freddy, Flimbo's Quest, International Soccer).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 4 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στο 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x200

Διαθέσιμα χρώματα: 16

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 8

Γενικά σχόλια: Η μετενσάρκωση του Commodore 64, ενός μηχανήματος που μας κράτησε καλή παρέα την προηγούμενη δεκαετία και αποτελούσε σίγουρα την καλύτερη 8-bit παιχνιδομηχανή. Χωρίς πληκτρολόγιο, αλλά με την υποστήριξη και την αίγλη της Commodore. Για νοσταλγούς και users μετρίων οικονομικών δυνατοτήτων.

Software υποστήριξη: Μέχρι τα Χριστούγεννα αναμένονται περίπου 100 τίτλοι. Τα παιχνίδια σε γενικές γραμμές είναι καλά.

Αντιπροσωπία: COMPUTER AGENT, τηλ.: 9954855.

AMSTRAD GX4000

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, 2 χειριστήρια, 1 παιχνίδι (Burnin' Rubber).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 128 KB.

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Οπως των υπολογιστών Amstrad CPC.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 32

Γενικά σχόλια: Στα ίχνη της Commodore. Ενα μηχάνημα που ξεπήδησε από ένα δημοφιλή υπολογιστή. Ομως, εδώ το hardware είναι αναβαθμισμένο και υπόσχεται περισσότερα. Για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν πολλά χρήματα για τη διασκέδασή τους, πρόκειται ίσως για την ιδανική λύση.

Software υποστήριξη: Πολλά software houses δουλεύουν για να ανατρέψουν τη φτωχή εικόνα που παρουσιάζει το διαθέσιμο software. Πολλοί τίτλοι έχουν ανακοινωθεί και αναμένονται σύντομα.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΦΟΡΗΤΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO GAMEBOY

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (Tetris).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 64 KB.

Επεξεργαστής: Z80A (ειδική σχεδίαση) στο 1 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: -

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι.

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 40

Γενικά σχόλια: Ο,τι και να 'ναι, είναι Nintendo. Αν και η τεχνολογία που χρησιμοποιεί δείχνει κάπως ξεπερασμένη, το Gameboy είναι η φορητή κονσόλα που κυριαρχεί ανά τον κόσμο. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ήταν και η πρώτη φορητή κονσόλα που παρουσιάστηκε, ανοίγοντας το δρόμο. Εχει σαν όπλο της τη μεγάλη αγάπη του νεαρόκοσμου, κυρίως στην Αμερική.

Τρομερές δυνατότητες προσφέρει η θύρα σύνδεσης δύο Gameboy.

Software υποστήριξη: Ηδη είναι επαρκής η ποικιλία των παιχνιδιών.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

ATARI LYNX

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (έγχρωμη LCD ενσωματωμένη), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (California Games).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 8 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 16 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x102

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: Ειδικές ρουτίνες hardware αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites!

Γενικά σχόλια: Δύο γεγονότα πείθουν το χρήστη για το Lynx: α) Είναι παιδί της ονομαστής Atari και β) Σχεδιάστηκε από μέλη που δημιούργησαν στα 1983 την Amiga. Επειτα απ' αυτά, τίποτε δεν πρέπει να μας εκπλήσσει. Ούτε τα 8 MB των cartridges, ούτε η δυνατότητα multiplayer, ούτε η απίστευτη ταχύτητα των sprites, ούτε ο ήχος που πρέπει να ακούσετε για να πιστέψετε, ούτε τα πολύ καλά γραφικά. Ανεβαίνει γοργά σε προτιμήσεις και πωλήσεις.

Software υποστήριξη: Οι τίτλοι δεν είναι πολλοί προς το παρόν, αλλά το μέλλον δεν ανησυχεί την Atari.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985

SEGA GAMEGEAR

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη έγχρωμη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80A στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x146

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Γενικά σχόλια: Προσπαθεί να βρει το δρόμο της στην αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών, όπου ο ανταγωνισμός είναι ήδη πολύ σκληρός. Προσφέρει ό,τι προσφέρει και το Lynx, αλλά με υψηλότερη τιμή. Καλή κίνηση η κυκλοφορία φορητού δέκτη TV, ο οποίος το μετατρέπει σε έγχρωμη τηλεόραση.

Software υποστήριξη: Λίγα μέχρι στιγμής, αλλά η Sega μπορεί και υπόσχεται τους περισσότερους από τους δημοφιλέστερους τίτλους της.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708.

Οσες εταιρίες ή αντιπρόσωποι θέλουν να καταχωρίσουν στον οδηγό αγοράς του PIXEL κάποιο προϊόν τους, πρέπει να επικοινωνήσουν με τη σύνταξη του περιοδικού στα τηλέφωνα 9238672-5.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 5.940 δρχ. αντί των 6.600 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

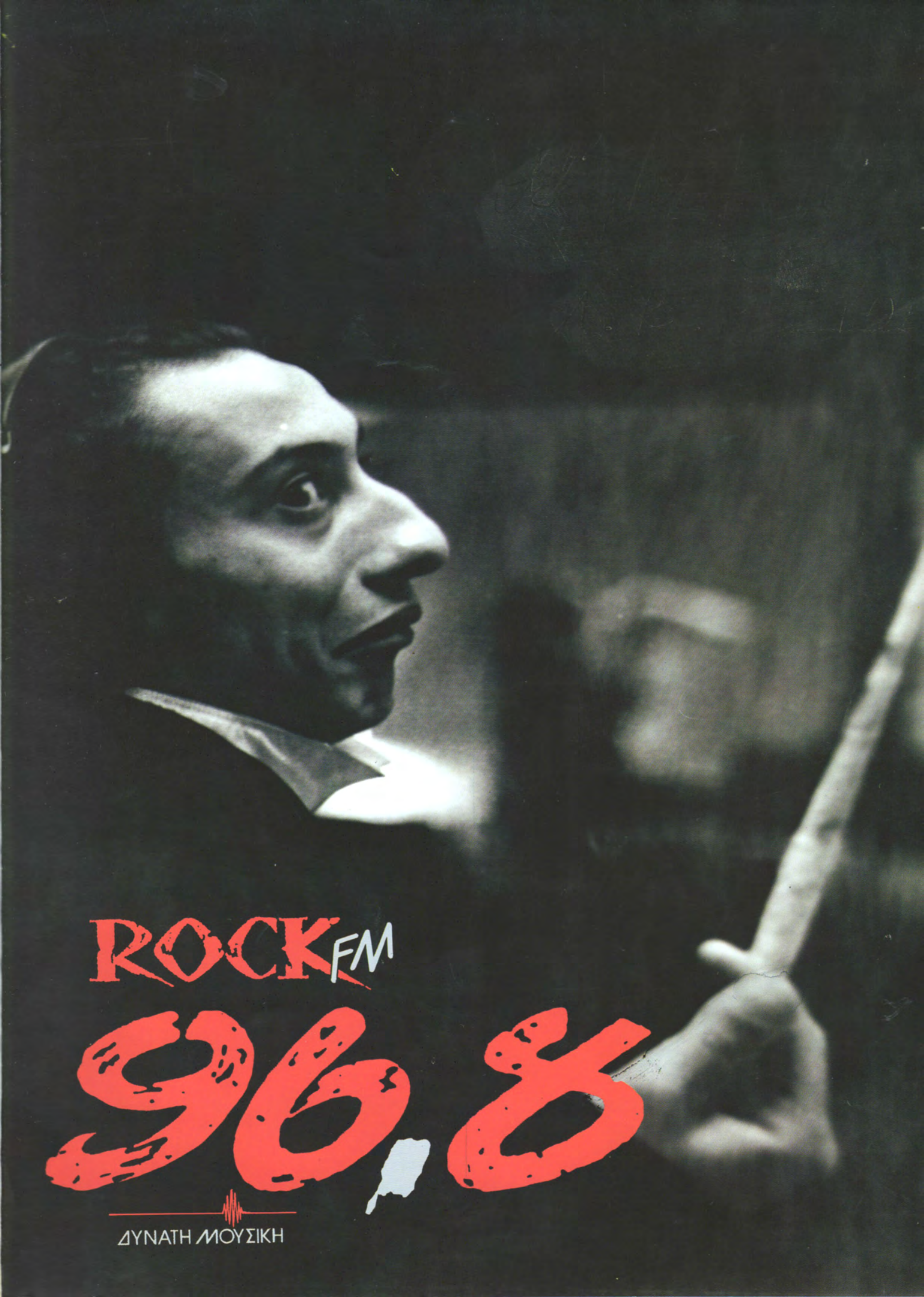
ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520


ROCK FM
96,8
ΔΥΝΑΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ